

95/8

A GURU legyen veletek!

248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

# A GURU

**Zeewolf  
Perihelion  
The Double  
Colonization  
High Seas Trader**





# INTRO

Sziasztok!

Nyár van. Mindenki valami hűvösebb éghajlatra vágyik, persze ha megengedheti magának. Egyre több visszajelzést kapunk arról, hogy helyesen döntöttünk amikor a GURU tisztán Amigás lap lett, reméljük Ti sem bántódtok emiatt. Abban, hogy sokáig éljen az Amigás GURU, Ti is segíthettek azzal, hogy ismerőseiteknek elterjesztitek a lap hírék. Az előző számunkban elkezdett lemezmelléklet úgy látszik nagyon fetszik nektek, hiszen rengeteg visszajelzés érkezett hozzánk a lemezzel kapcsolatban. Egyedüli kérésünk az lenne, hogy aki külön rendeli meg a lemezt, az mindenképpen írja rá a megrendelésre, hogy az Amigás verziót kéri, mert előfordulhat hogy a PC-st küldjük el, és ez ugyebár nem igazán kellemes dolog. Sokan kérdezték, ezért még egyszer pontosításképpen leírjuk, hogy előfizetőink INGYEN kapják meg a lemezmellékletet minden hónapban. Íme még egy jó példa arra, hogy miért érdemes előfizetni. Folyamatosan próbálunk javítani a közöli játékleírások aktualitásán, bár ez sajnos elég nehéz dolog ma-napság az Amiga terén. Azért biztató jelek vannak, hiszen lassan-lassan lehet majd újra kapni Amigákat, sőt a cégek is lassan visszatérnek az Amiga vonalhoz. Mi persze reménykedünk benne. Nem is szaporítjuk tovább a szót, kellemes nyaralást kívánunk mindenkinek.

GURU Team

## RÉGI LAPSZÁMOK



Hányzik valamelyik a gyűjteményedből?  
Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!

1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanítt előfizethes lapunkra is.  
Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!  
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt,  
lőtsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: László József, Táth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina

Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor

Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.

Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novatrade 2C,

Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szakszövetekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a. Tel/fax: 113-0-114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353

Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814

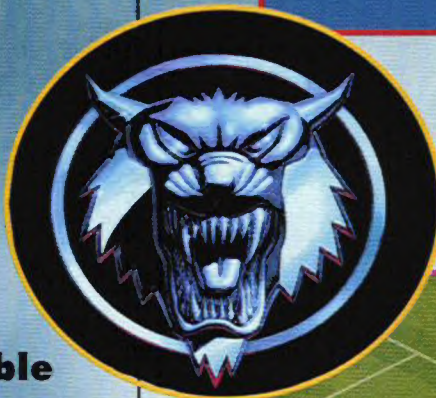
Felelős vezető: Övári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása,  
illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.



# TARTALOM

- 4 Hírek**
- 6 Colonization**
- 8 High Seas**
- 11 Zeewolf**
- 12 Valhalla 2**
- 16 Crystal Dragon**
- 18 Perihelion**
- 22 M. United - The Double**
- 24 Shareware játékok**
- 26 Levelezés**
- 28 Zenemánia**
- 30 Hardware Bazár**
- 31 A Rendszerbarát**
- 32 AMOS**
- 33 Apróhirdetés**
- 35 PD Zóna**
- 36 Programozástechnika**
- 41 Filmvilág**
- 42 Atari rovat**
- 45 Assembly programozás**
- 46 Interjú**
- 47 Cheat**
- 48 Ray Tracing**
- 50 CD-ROM**
- 52 LightROM CD**
- 54 Külvilág**
- 56 Demologia**
- 58 Toplista**

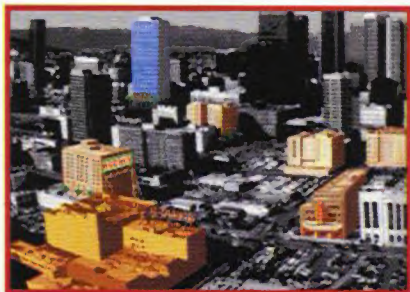




# HÍREK AMIGA

## Big Pictures

Sajnos nagyon sok manager jellegű program kerül ismertetésre a jelen számban, de hát mindenki tudja, hogy ez az egyik legkönnyebben kivitelezhető játéktípus. A Big Pictures egy új területre kolauzal el minket, hiszen itt egy mazi működé-



sét kell irányítanunk. Nehéz dolgunk lesz, hiszen a filmek beszerzésétől kezdve a hirdetések megszervezéséig minden a mi feladatunk. Szerencsére a régebbi alkotások közül is válogathatunk az archívu-

munkban, persze nem árt ha vigyázunk a helyes arányra, ha nem akarjuk, hogy üres széksorok között kutkározzanak a filmvilág iránt érdeklődő egerek.

## Big Red Adventure

Nem olyan rég volt, hogy PC-re megjelent a Care kalandjátéka a Big Red Adventure. Nem vált nagyon kimogasló siker, de a mániákus kalandjátékasak szívesen játszottak vele. Aki nem ismerné az olapsztarit, az igencsak meg fog lepődni a nagy orsz környezetben. Három karaktert irányíthatunk a játékban, melynek kiváló intelligens irányítási rendszere van. A játék csak az AGA támogatású gépeken fog működni (A1200, CD<sup>32</sup>), és grafikailag semmit sem fog különbözni a PC-s verziótól.

## Brutal Paws of Fury

A Gametek legújabb árülete a Brutal egy igazi verekedősjáték. A készítők nem áhajtának versenyre kelni a Martal Kambattal, inkább egy teljesen más irányvonalat próbáltak megfogadni. Úgy látszik sikerült is nekik, hiszen a játék remek lett, nagyon élvezetes, hogy nem a megszkott durva külsőjű harcosokkal kell küzde-nünk, hanem állatok versengenek a győzelemért. Nem nagyon tobzódik a program speciális mazgósakban, azonban előtordul néhány olyan combo, amit jól ki tudunk használni a harcban. A mazgatás



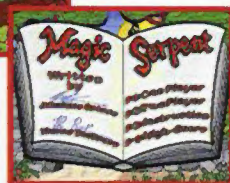
tűrhető, még egy kopasz 500-asan is gyors a játék. Persze vér nem folyik a játéokban, de úgy hiszem erre itt nincs is



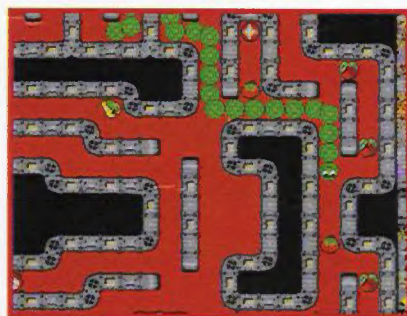
szükség. A játék A1200-on is meg fog jelenl.

## Magic Serpent

Nagyon sok tajta variációját elkészítették már ennek a játéknak, melyben egy kígyóval kell máskólunk a labirintusban. Kígyóánk persze



éhes tojta, így betolja az elérhető gyümölcsöket és



egyéb ehető dalgokat. Sajnos a nagy étkezésben a hasza megná, így nagyon kell vigyázunk arra, ne hagyja saját tarkába harapjon. A helyek megközelítésében segítségünkre lehet a pályákon elhelyezett teleport is. A játék nem egy nagy durranás, azonban egy kicsit el lehet vele játszani. Mindentajta verzió várható a programból.

## Obsession

A flippereknek igen nagy hagyománya van Amigán, így igencsak kérdéses, hogy mekkora sikerre számíthat a Merlin új flippere, az Obsession. Mindenesetre így látatlanul is siker lesz, még pedig





azért, mert készül belőle 500-as verzió is. 4 pályán kergethetjük majd a golyót. Igen változatosak lesznek a pályák, hiszen lesz itt víz alatti világtól kezdve a sportpályáig minden. A golyó mozgása és a pályák képe igen szépen ki lett dolgozva, bár egy kicsit kevésnek tűnik az extraütogetnivaló mennyisége. Az 1200-es tulajak megnyugtatóására azért közli a cég, hogy lesz AGA verzió is. Nem tudom mennyire rúghat labdába, akaram mandani üthet golyóba a program, mindenestre érdemes majd egy-két pillantást vetni rá.

## Plat-man

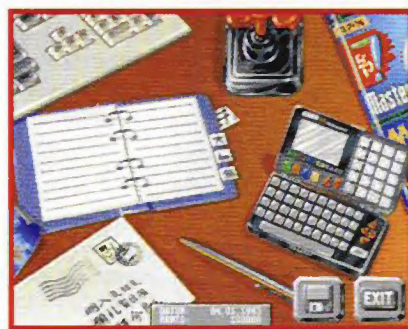
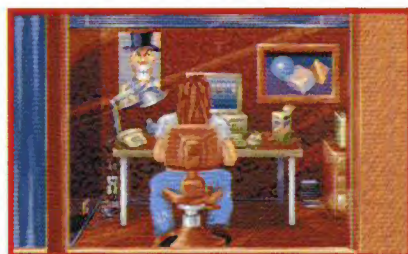
Szegény pac-man figuráról már nagyon sok bőrt lehúztak, íme a következő, mely egy teljesen más környezetbe helyezi a kedvelt figurát. Ezúttal egy platform játékban találkozhatunk vele. Feladatunk persze hasonló mint eddig, a pályákon található gyümölcsöket kell minél hamarabb összegyűjtenünk. Ellensé-



geink a szakasos pac-man evő szörnyecskék, viselkedésük persze elég egyszerű, hiszen mindig minket akarnak megkajálni. A pályák teljesítéséhez ajtókat kell kinyitnunk, melyekhez kulcsokat is találhatunk, persze csak ha ügyesek vagyunk. A játék grafikája nem rossz, és igazán érdekes egy teljesen új szemléletben játszani a kis figurával.

## Software Manager

A Kaiko tojja torgalmazni a legújabb manager örületet, melyben játékok készítését kell menedzselnünk. A softwarekészítés még így játékban sem könnyű, hát még az életben. Elég összetett feladatunk lesz a játékban, mivel az



alaptól kezdve kell beindítanunk a vállalkozást. Mindennel nekünk kell foglalkoznunk, meggyőződésem, hogy igen jól szimulálja a program, hogy mivel kell szembenéznie egy reménybeli szoftvergyárasnak. Főhősünknek egyébként egy nagyszerű Invaders játzsza közben jutott eszébe a nagyszerű ötlet. Reméljük jobban sikerül nekünk mint a tesztelt játéknál, ugyanis neki álmában jutott eszébe a kiemelkedő gondolat. A játéknak A500-as verziója is lesz.

## Ultimate Soccer Manager

Az Impressions masztában elkényeztetni az Amiga tulajokat, hisz sorban jelennek meg a PC-s átiratok. A legújabb csoda az USM pedig már egy időben jelent



meg mindkét géptípusra. A feladatunk nem lesz könnyű a játékban, hiszen egy komplett toci szakasztályt kell irányítanunk, ennek minden nehézségével együtt. Persze más feladataink is lesznek, így akár a stadionunk ellátása, vagy építéssel a büté üzemeltetése. Nagyon jónak ígérkezik a játék, valószínűsítem, hogy egy hosszabb leírás ürügyn is talál-kazhattak majd a programmal. A játéknak lesz kitejezett AGA verziója is.

## Rally Championship

A Flair új dobása a Rally Championship is hamarosan az üzletekben lesz. A játék a jól megszokott autóversenyzős elemekre épít, nem igazán találhatunk benne ördögien nagy újdonságokat. A kocsi és a pálya mozgatása viszont igen



szépen sikerült, még az ECS verzió is tűrhetően néz ki. Sajnos ez nem mondható el a verseny izgalmairól, hiszen elég lehangoló dalog körbe-körbe mászkálni a pályákon. Ettől tüggetlenül nem rossz a program, érdemes kipróbálni.



# COLONIZATION

Valamivel több mint egy év telt el azóta, hogy a Colonization megjelent a piacon, minden stratégia nagy öröme. Egy ici-picit talán késve adjuk hírül, de biztos mindenki észrevette, hogy megjelent az Amiga verzió is, ami minden típuson fut, egyetlen feltétele van csupán: 1 MB RAM.

A játék elején rögtön több opció beállítására is lesz lehetőség, ami messze-menőkig kihat a végkimenetelre is, ezért érdemes jól megtanulni. Ezzel nem a nehézségi szint kijelölésére vagy a világtérkép megtervezésére gondolok, hanem inkább a nemzetiség kiválasztására. Már itt érdemes elgondolkodnod azon, milyen stílusban szeretnél játszani. Akik a véres, háborús hódítást választják, válasszák a spanyolokat, mert 50 % támogatási bónuszt kapnak minden indián település lerohanásakor (egyébként az indiánok háborgatása a végértékelésnél negatívumnak számít...).

Akik a békét és a harmóniát igyekeznek megteremteni leendő kolóniáik és az indiá-

kát választottak, tudni fogod merre érdemes menni, ha nem, annál kalandosabb az egész. Eleinte igen sűrűn kell ingázni az anyaország és az újjannan megalapított kolóniák között. Feltétlenül érdemes mielőbb telderítőket vinni a területre, akik közvetlen kapcsolatba léphetnek a helyi indián törzsekkel és emellett értékes kincseket találhatnak. Az igazán nagy találatokat (3-6.000 arany) lehetőleg védőőrtzel kíséred a legközelebbi városba. Ha már van galleonod, akkor inkább azzal vidd vissza az anyaországba, ha még nincs, akkor sajnos kénytelen leszel eltozogni a király "nagylelkű" ajánlatát és tele-tele alapon (plusz még az aktuális adó) ő elviteti. Itt jegyeznem meg, hogy a galleon ha aranyat visz, más áru nem pakolható belé! A másik nagyszerű feltedezés a Fiatalság Forrásának megtelezése, ami jó néhány, általad kiválasztott bevándorlót jelent (ingyen és bérmentve).

Vissza a lényeghez. A kolóniák mindennapi életéhez szorosan kapcsolódó munkálatok: az élelmiszertermelés, a település bővítése és hasznos, eladható áruk készítése. Az összetartozás érzésének növelése érdekében minél előbb állíts be

valakit a városházára, aki szépen nekiáll "liberty bell"-t termelni, ami természetesen szimbolikus jelentőségű. Azért nem árt valódi államférfit beültetni ide (elder statesman), aki színvonalasabb munkát végez. Ez persze minden munkaterületre vonatkozik, hogy lehetőleg a

szakképzettek lássák el az adott munkát. A szakképzetteket pedig el lehet küldetni a környező indiántalvakba szakmát tanulni. Emellett adott még a különböző szintű iskolák építésének lehetősége is. A szakképzeti munkaerő mindig hatékonyabban végzi el feladatát és a "végelszámolásnál" is plusz pontot ér.

Természetesen jelen van az egyház is. Minden városba érdemes templomot építeni és tolymatatosan téríteni az indiánokat. A missziók alapítása után előbb-utóbb rézbárúek jelentkeznek kolóniádba, akik hatékonyan vadásznak, halász-



Mindenekelőtt szeretném elmondani, hogy egyszer már eleresztettem egy hosszabb lélegzetű leírást erről a nagyszerű játékról, természetesen akkor a PC verziót teszteltem (PC GURU 94/7). Ez a leírás nem feltételezi annak a cikknek az ismeretét – mert kizárólag az Amiga változatról készült Amigóknak –, de mivel most csupán két oldal áll a rendelkezésemre, ajánlom figyelmetekbe.

A történelmi szituáció tulajdonképpen az Újvilág (Amerika) feltedzése, de nem kell feltétlenül valóságghú térképen játszani. A lényeg a feltedezés, a hódítás, beilleszkedés az új környezetbe, életképes közösségek létrehozása és végül elszakadás az anyaországtól, azaz a függetlenség kivívása. A játék 1492-ben kezdődik és legkésőbb 1800-ban ér véget. Persze minél előbb vívjuk ki függetlenségünket, annál több bónusz ponthoz juthatunk. Persze aki nem a minél jobb eredményért, hanem csupán a játék örömeért játszik, annak ez nem számít...

nok között, azoknak inkább a franciákat ajánlom. Az angol nemzet kiválasztása viszont jóval nagyobb arányú bevándorlót jelent, ami nem megvetendő előny. Mindezek mellett véleményem szerint a hollandok jelentik a legkedvezőbb választási lehetőséget, mert az ő erősségük a kereskedelem (jóval stabilabbak az árak) és már eleve nagyobb kapacitású hajóval indulnak.

Miután tuestel a kezdeti procedúra- kon, megkezdődhet az Újvilág feltedzése és meghódítása. A térkép természetesen felderítetlen. Ha a valóságghú Ameri-





nak stb., de az európai mesterségekben járatosnak.

Előbb-utóbb eljön az idő, hogy más európai hódítókkal futsz össze. Eleinte (legalábbis látszólag) szent a béke – ha Te is úgy akarod – de idővel úgyis kitör a háború, szóval nem árt időben felkészülni a támadásra. Egyrészt katonai egységeket áshatsz be a város területére (gyalogosokat, lovasokat, ágyúkat), másrészt akár többszörösen megerősítheted a várost. A környező területekre is érdemes lesz később beadni egységeket, mert az ellenség gyakran alkalmazza azt a technikát, hogy egységeit a termelési övezetekbe állítva okádályozza a város mindennapi életét, s a lakók akár éhen is halhatnak. Ez vonatkozhat akár a kikötőkre is! Egyébként a taktika nem rossz...

A másik fontos dolog ami hozzá tartozik a gyors előremenetelhez, az a kereskedelem. Ez sokféle vonalon működhet. A kolóniákban termelt árukat értékesítheted az indiánoknál vagy Európában. Az anyországba mindenképpen érdekesebb késztermékeket, mint nyersanyagokat szállítani. Nem szükséges fárasztanod magod a közvetlen irányítással, a megfelelő menüpontban beállíthatod fix kereskedelmi útvonalakat. Azt hogy az egyes indián települések mit vesznek szívesen, a telderítőkkel fűréskészítheted ki. Minden törzs szívesebben fogadja a szekereket, mint a hajókat! Minden alkalommal felkínálnak neked is valamilyen árut megvételre, ezért nem árt físzábrában lenni az árakkal. Alkudozni is lehet, de ez általában negatív hatású. Viszont pozitív lehet alkalman-

itt el is érkeztünk Európa szerepéhez. A játék kezdetén nagyon fontos az európai helyszín, mert itt szerezheted a bevándorlókat, a szakképzett munkásokat, továbbá az ágyúkat és a hajókat. Később a kiépülő városoknál már kevésbé



fontos, hiszen magad is építhetsz majd hajókat, ágyút, készíthetsz tegyvert.

Még egyetlen fontos említeni valóm maradt, a honatyák szerepe. A szám szerint huszonöt honatya különféle előnyökhöz juttat, amint csatlakozik hozzád (ezeket pontosan megtalálod a Colonizopédia-ban).

Fontos minden alkalommal megfontolni kit érdemes kiválasztani a mielőbbi csatlakozásra. Például Hernando de Sotot érdemes még a korai felfedezések idején. Sieur de LaSalle is rendkívül hasznos segítő a védtelen kolóniák városfalainak megerősítésével. Francis Drake a háborús időkben te-

lened. Hatalmas haderőkkel fog telvönülni, de ha sikerül megnyerned a háborút, akkor magába roskadva tudomásul veszi vereségét. Ezután már csupán a kiértékelés marad hátra, s a jobb eredmény vagy csupán a kaland reményében kezdheted előről...

Búcsúzóul egyetlen jó tanács; ne felejtsetek el, hogy a Liberty Bell "termelés" kulcsfontosságú!!!

Ezt a nagyszerű játékot Sid Meier neve fémjelzi, akinek a neve egyet jelent a kiemelkedő játszhatósággal és a minőségi stuttal (elég ha csak a Civilizationra vagy a Railroad Tycoonra gondolunk). Szerencsére Sidben nem kell csalódnunk, mert a Colonization nagyon jó, nem valószínű hogy bárkinek is csalódotást fog okozni. Igaz omi igaz, a sebessége nem lehegerítő, de megbocsátható.

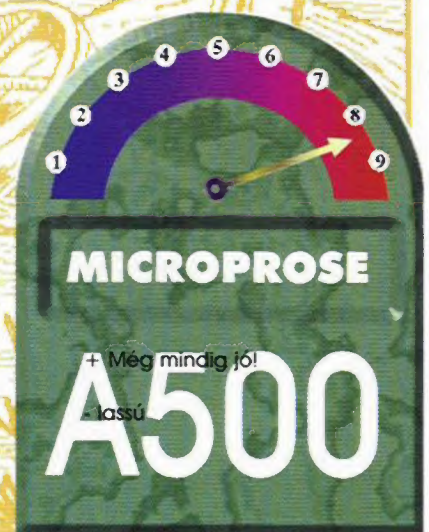
Lily



ként kisebb-nagyobb ajándékokkal kedveskedni a törzseknek. Ha Peter Stuyvesant már csatlakozott hozzád, akkor nem kell többé foglalkoznod a szállítással, mert vámházakat építhetsz a településeken. Csak ki kell jelölnöd, mely árukat kívánod értékesíteni az európai piacon.

het nagy szolgálatot és így tovább, mindannyiukat felsorolhatnám. Viszont a hely szép lassan elfogyott, így inkább még elmondom a győzelem feltételeit.

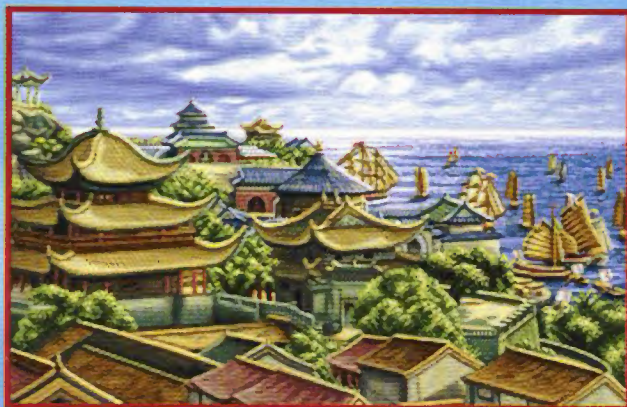
A győzelem feltétele, hogy kívárd a függetlenséget az anyországgal szemben. Ennek kiküldtása után az uralkodó természetesen bosszút támadást intéz el-





# HIGH SEAS

## TRADER



A tenger marajlása és a sós szagú trisszél sajátos hangulatot kölcsönzött a település arculatának. Az egyre gyakrabban betutó kereskedő hajók jelentették az egyetlen hírtörést. Az elmúlt hetekben mind több kapitány emlegette a kalózat, sőt néhány hajónak nyoma is veszett. A környéken több portyázó kalózhajó tűnt fel a virágzásnak induló kereskedelem miatt. A könnyű meggazdagodás reményében támadtak és a felkészületlen hajósok könnyű prédának tűntek. Eddig.

Megpróbáltam hangulatot teremteni ehhez a nagyszerű kereskedelmi játékhoz, ami végre kellően tartalmas és maz-

galmas is. Igaz nagyon-nagyon erőteljesen emlékeztet a Microprose remekbe szabott programjára, a Pirates!-re. De ha a koppintás nem rosszabb mint az elődje, akkor ez megbocsátható, vagy nem?!



A High Seas Trader alaptörténete tulajdonképpen nem lényeges, összefoglalható egyetlen mondatban. Vissza kell szerezniünk családunk elveszett hírnevét, gazdagságát és tekintélyét. Ennek megvalósításához kezdetben meglehetősen

kevés tőke (ötzezer arany) és egy kisebb kereskedő hajó (fluyt) áll rendelkezésünkre. Persze ez egyelőre bőségesen elegendő. Aztán majd lassacskán megengedhetünk magunknak többet, jobbat. De csak "szintlépés" után. Igen, a programban a szerepjátékokhoz hasonlóan lehet magasabb tapasztalati szintet elérni, és csak ezután vehetünk és használhatunk nagyobb kapacitású vagy éppen pusztítóbb erejű hajókat. Ennek persze több feltétele is van,

de erről majd később.

A nemzetiség megválasztásától tügg, melyik városban kezdünk. A spanyolok Bilbaóban, a hollandok Amsterdamban, a franciák Bordeauxban, a portugálok Liszabonban és az angolok pedig Liverpoolban. Különösebben nem befolyásolja a játék menetét az, hogy melyiket választod, mint ahogy természetesen a hajó neve sem.



**A KIKÖTŐBEN.** Minden kikötőben ugyanazokra a helyekre mehetsz be; kocsmá, tértképbalt, vásárcsarnok, dakk és bank. Természetesen bármikor el is hagy-

hatod a kikötőt, ha minden ügyet elintéztél.

**KOCSMA.** Ez az a hely, ahol mindenki megtardul; az átutazók, a katonák, a tengerészek vagy aki rövid úton értékesíteni szeretne valamilyen ékszer... A pulástól megtudakalhatod a legfrissebb híreket és fizethetsz a legénységnek egy kört, ami igencsak emeli a marált. Persze ha excellent, akkor csak felesleges pénzkidobás. A kocsmában található személyek különféle lehetőségeket kínálnak. Haderőd megerősítéséhez vehetsz tel a fedélzetre katonákat. A tengerészeid számát is gyarapíthatod, szinte minden kocsmában találsz szabad matrózokat és tanoncokat is. Érdekes mindig very high vagy excellent minőségű embereket alkalmazni. Az utasok felvételéhez nem árt tisztában lenned a városok pontos földrajzi elhelyezkedésével. Bizonyos mennyiségű árucikket akamag x összegért elvitetni a megadott helyre. Semmi esetre

sem szabad a fuvar elvállalni, ha az adott városhoz még nincs térkép és persze akkor is megtartandó, ha ellenséges kikötőről van szó. Lesz olyan utas is, aki mindössze örök hálóját tudja telajánlani fizetségül. Őket is érdemes elvinned, hogy miért, arról majd később. Az persze nem tilos, hogy magad is olyan árucikkekbe vásárolj be, amit a célállomáson majd jó haszonnal értékesíthetsz! Az uta-





sokról még annyit, hogy elvárják a gyors, minőségi kiszolgálást, ezért legfeljebb egyszer állj meg másik kikötőben, különben előfordulhat, hogy ott hagynak hoppon és gyorsabb hajót keresnek!

**TÉRKÉPBOLT.** Itt találod az egyetlen embert akl nem jár kocsmába, a karmányost (Őn dönt, iszik vagy vezet...). Nélküle nem érdemes elhagyni a kikötőt, szóval az legyen az első, hogy telveszel egyet. Ha van akkor excellent fokozatút, ha nincs akkor ami van, de amint lehet cseréld le a legmagasobban képzett kormá-

összes feltérképezett városi áralt áttekinthetted és pontosan kikalkulálhatod hova mit érdemes szállítani.

Ha esetleg minden pénzed elvetted, ne aggódj. A legénység egyszer elnézi, hogy késve fizeted ki a bérét (de azt nem, ha eltogy a kaja vagy a



nyasra. Tőle igazán nem kell sajnálnod a bért, megdoldozik érte!

Természetesen itt veheted meg a térképeket is. A világtérképen jelölt rész a jelzett összegért. Az mindig látható, hogy hova vettél már térképet, és a sarkában egy kis szám jelzi, hogy mennyire triss az információ. Azokon a vizeken és partokon ahol hajóval, lehetőleg ez a szám nulla legyen (azaz a térkép nulla éves), mert az évek múlásával váltaznak a terepviszonyok...

**VÁSÁRCSARNOK.** Nagy valószínűséggel ide térsz be elsőként, hogy értékesítsd az árukat. DE ne itt költekezz először (első legyen a térkép és a legénység ellátmánya stb.) A felsoralt árucikkeket a helyi piaci árokon adhatod, veheted. Alku nincs. Lent látható a rendelkezésre álló készpénz összege. Emellett a UNIT segítségével megadhatod, hogy mekkora tételeként akorod pakolni az árut. Végül leolvashatod a hajót maximális terhelhetőségét és az aktuális megterhelést is. A kiválasztott árukat az ACCEPT paranccsal veszed meg ténylegesen. Nagy segítségedre lesz a LOGS menüpont, mert itt az

gedheted magadnak, még ez sem elegendő egy új víziakalmatosság megvételéhez, mert ez a tapasztalati pontoddól is függ. De tegyük fel, hogy minden OK, akkor a következőket fogod itt találni; a hajó típusa, állapota és ára. A VIEW menüpontban mindig ajánlatos megnézni a kiszemelt vízi alkalmatosság állapotát; mi sérült és milyen mértékben, milyen a harci felszerelése stb. Ezután lehet vásárolni, és az előző hajódat is rögtön értékesítheted (ugyanis sajnálatos módon csak egy lehet).

Az ellátásról az OUTFIT menüpontban gondaskodhatsz. A legénység vanalán ez ivóvizet, húst, gyümölcsöt és természetesen rumot jelent. Gondolom nem kell hangsúlyoznom a gyümölcs fontosságát, elég ha csak a skorbutra gondolunk... A hajó állapotának megőrzése érdekében

pedig érdemes vitorlát és deszkát venni. Árbocat csak a kikötőkben javítanak, de a kisebb sérülések saját kezűleg is megoldhatók a vizen. Persze nem szabad megelégedezni a tegyverekről sem. A kizitegyverek mellett az ágyúk municiójáról is gondoskodnod kell!

Az ágyúkat és a javításokat egy külön menüpontban találod. Az ágyú vásárlása különösebb taglást nem igényel. Mindenesetre csak adott számú löveget tethatsz az egyes hajótípusokba. Ha mindig azonos oldaladat tartod az ellenség felé, akkor érdemes azt az ágyúsort feltölteni a maximumra.

A javítás minősége kikötőnként változó; néha csupán átlagos, míg másutt excellent. A teljesen ép hajót is érdemes "megjavíttatni" a magasabb szolgáltatást nyújtó helyen (upgrade all)!



**BANK.** Itt teheted el a pénzed egy részét, amivel vészalapot képezhetsz bizonyos esetekre...

Sikerült is minden tontas dalgon átvágtatni, s mivel fogytán a hely, tolytassuk is gyorsan tovább, azaz a Leave Port segítségével hajázz ki!

#### A HAJÓN.

A fedélzeten találod magad, a nyílt tengeren. A képernyő legnagyobb részét a látkép foglalja el. A szemek segítségével kérhetsz különféle nézőpontú látképeket. Lent balra látható az Iránytű, alatta az aktuális szélirány és erősség. Az apró kis emberkék a katonákat, a matrózokat és a tanácsokat jelölik. Etelett jelenleg a legénység ellátmánya (hány hónapra







elég), a vitarlavászan és a palánk mennyisége, valamint a munició látható. Csata esetén ide kerülnek az ágyúk (ne felejtse el tüzelés előtt kinyitni a palánkat!). Középen a kormánykereket és a vitorlát találod, Levant vitorlakkal nem fogsz haladni, de például viharban mindenképpen érdemes megvárni, míg a szél és a hullámok tambolása el nem csendesedik. Jobbra a kis térképet találod (útikalauz-nél csak a hajók mozgását) és a hajó képét (itt jelölik a sérüléseket és a veszteségeket).

**A KABINBAN.** A hajó kapitánya fontosabb teendőit a kabinjában végezheti el. A térképes asztalon kijelölheti a pontos úti célt, akár a rendelkezésére álló városok listájának segítségével, akár közvetlenül a térképen. A kikötőről a következő információkat kapod így; nemzeti havatartozás, méret, exportcikk és aktuális esemény. A kiválasztott településhez, városhoz való utat a **COURSE** parancs segítségével határozhatod meg. A mozgáspontjaidnak megfelelő számú kis horgonyt rakhatsz le. Ha nem akarsz magad irányítani a fedélzeten (ami minimum tízszer annyi ideig tart), akkor az első tisztnek kiadhatod a parancsat a navigálásra



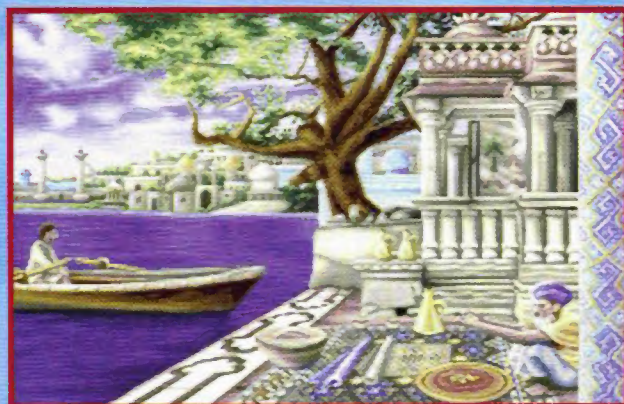
(FIRST MATE). Az utazás megszakad ha a hajó viharba kerül, vagy ellenséges vitarlás(ak) támadják meg, eltögy az élelmiszer vagy egyéb olyan esemény történik, amiben csak a kapitány dánthet.

A könyvespolcon sarakozó kátek tartalmaznak a kereskedelmi adatokat nyilvántartó könyvet, a hajónaplót, a különleges események teljesjegyzéseit, a le-

génység béreit és a teljes könyvelést. A talon található képek az oly sokat emlegetett szintépéshez kapcsolódnak. A gyönyörűségecs bársonyablakra különféle titulusokat gyűjtögethetsz, míg a hajós képen fejlődésed elég szemléletes megjelenítése látható. A szintlépés tetteit meg-találod az alsó sor-

ban. Az árbocakra mászá matrózok pedig az elért színvonalat szimbolizálják. A négy kategória a következő: merészség, megbecsültség, hűség (a hazához) és méltóság. A merészség értéke a bátor támadásoktól növekszik, szóval nem előnyös tölten elhúzni a csikát (persze olykor muszáj). A megbecsültség növelésében meghatározó szerepe van az önzetlen segítségnyújtásnak. A hazához való hűség kitejezése pedig potan egyszerű, az ellenséges nemzetek hajóit kell támadni. A méltóság a gazdagsággal, az egyre gyarapodó kincsekkel növekszik.

Az íróasztalon található tányérnál a legénység tejadagját állíthatod be, és ennek megfelelően mindjárt kiderül mennyi időre elegendő a készletek. A marál emelésére hatékonyabb a kikötők kocsmáiban eltogyasztott rum, mint az itt

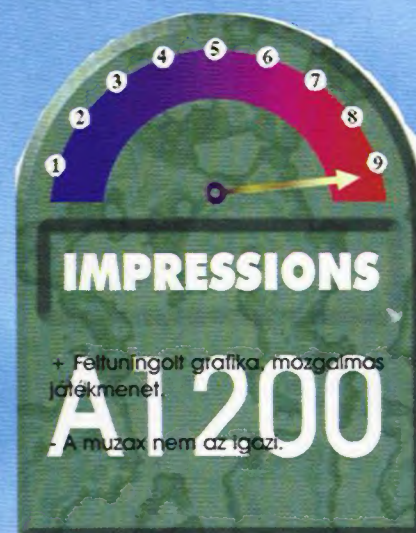


Mert nem kell sietni, a megcsáklázott hajó még nem jelent győzelmet, att bizony több száz fegyveres lehet még...

Ennyi lett volna így röptében a játékról az összkép, sajna többre most nem tudtam, mert nem sokkal lapzártá előtt érkezett. Azt hiszem már ennyiből is kiténik, hogy ez a stuff best, ezért minden AI 200 tulajdonos kitüntetett figyelmébe ajánlom a High Seas Trader!

Lily

Ül.: Kedves Gábor! Igazán nagyon köszönöm a segítségedet, nélkülöd nem sikerült volna visszaszereznem családom elveszett hírnevét...



közt jelölt van) sürgős megjavítani, a többi ráér a kikötőben. A vitorlavásznak természetesen érdemes azonnal megvárni vagy lecsereálni, nehogy a hajó veszítsen a sebességéből. Hiszen lassabb haladás hosszabb utat, az pedig nagyobb togyasztást jelent, nem is szólva a kalázkodól...



# ZEAWOLF

A Blitter izzadt és tújtotott miközben a kegyetlen processzor egyre gyorsabb íromú parancsokat próbálto meg végrehajtani. Sietnie kellett, hiszen raszterideje korlátozo volt és nagyobb teljesítményre nem futotto o 16 bit és o 14,7 MHz. A Blitter azt kívánto, hogy bárcsak o misztikus progromozók nem csok órá építették volna oz egész játék megjelenítéséf, mert bár teljesítménye bizonyos szempontból megholotto Micí 68000-ét, o kicsiny de gyors sprite-ok most nagyban tehermentesítették volno túlterhelt áramköréit. Azt kívánto, hogy o Jüzer - ki fávoli csotóját vito o Világón kívül - bárcsok megunná már azt és o 3D repkedést telcserélné egy békés és nyugalmas sokk-programro.

De Ödönke nem unto meg, hiszen öreg Amigája régen látott ilyen színvonaloson elkészített programot, mely ródásul teljesen egy háromdimenziós vektortájon játszódott. Igoz, kicsit okodozott és róngotott néhol, de így is teljesen jól játszható volt. Bár az irányítást nehezen szokták meg 2D-s ticsunghoz edződött kezei, de homor belejött helikoptere irányításának rejtelseibe. A recept egyszerű volt: omorre húzto joystickját (az egerrel való irányításról az első kísérletek kudorcai után lemondott), a szerkezet orra menf, bár o fordulós még kissé tura vóf számáro. A mogosság o sebességgel fordított aránybon csökkent, tehát ha teljebb okort emelkedni, egyszerűen középre engedte o jojt. A térképen piros keresztzek óltol jelölt ellenséges objektumok meg-



nagyban segítette o Pyxel Air Force helikopterein rendszeresített löelemképző autofotika, mely egy bizonyos beesési szög olott ótvette o tegyverrendszerek irányítását. (Ödönke ebből csok annyit értett, hogy nem kell halálpontosan a cél felé fordulni.) A sárgo keresztznél kifogyott készleteit pótolhatta, mégpedig úgy, hogy o koros jármű közelébe monőverezett, majd a G betűt megnyomva leszóllt. Az utántöltő berendezés o konnektálást outomotikuson elvégezte, neki csok o megfelelő mennyiségeket kellett kívólosztania. A művelet befejezését a G gomb újbóll megnyomásával kezdeményezhette.

Az első küldetést már kívülről tudta, hiszen kezdésnél a program billentyűtésre sorba megmutotta a célpontokat. Ha harc közben lenyomto az Entert, átkerült egy taktikai képernyőre, mely szerinte csok tovább fokozta a játék protizmusát. Itt kicsiben szemlélhette o harci képernyőt - amin így már volamivel gyorsobban irányíthatta az eseményeket -, volomint figyelemmel kísérhette üzemonysági szintjét is. A misszió célpontjait pedig kívóloán elemezhette o kurzorjyílok segítségével.

Mióto oz F10-zel egyszer véletlenül telrobbontotto mogót, óvotosabban bánt o klaviatúrávol.

Összbenyomoso o Zeewolf-ról igencok kedvező volt, hiszen a Virus óta nem nagyon volt telelheto ilyen Blitterhojhász

processzorkizsigerelő stuff, amely ródásul játszható is volt. Igoz, jó öreg A500-asán picit csigázott néha, de o Dóme 1200-osán már tűrhetően lehetett deteotelni az ellent. No-gyon tetszettek Ödönkének oz irtás szinesebbé tételét szolgáló efftek, o robbanások után tovább égő járművek, hójók és fenyőták, a lövedékek csobbonó o vízben, és o terep viszonylogos sokszínúsége. (Ez egyébként szines monitoron sokkal látványosabb volt a Géza szerint, mint o GURU tekete-fehér képein!)

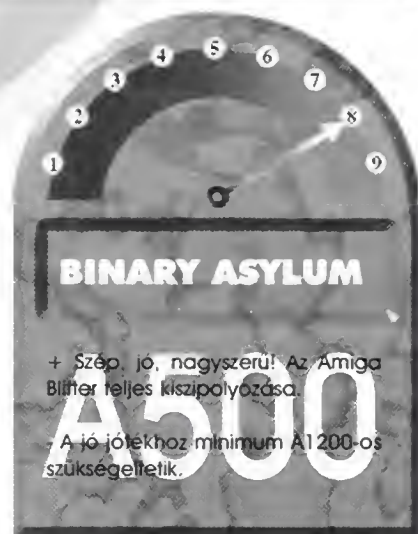
Amikor múltkor az Ödönkénél jártom, a Zeewolf-ot már az "Örökké Kedvenc Programjaim" felirótú polcon láttam! Tán nem is véletlenül...

(Az igozi) M.D.Jon

U.I.: Mivel egymás cikkeibe nem szoktunk beleírkálni, így itt köszönöm meg Mátroy József buzdító és még nagyobb teljesítményre ösztönző sorait: Kösz' Józsi!



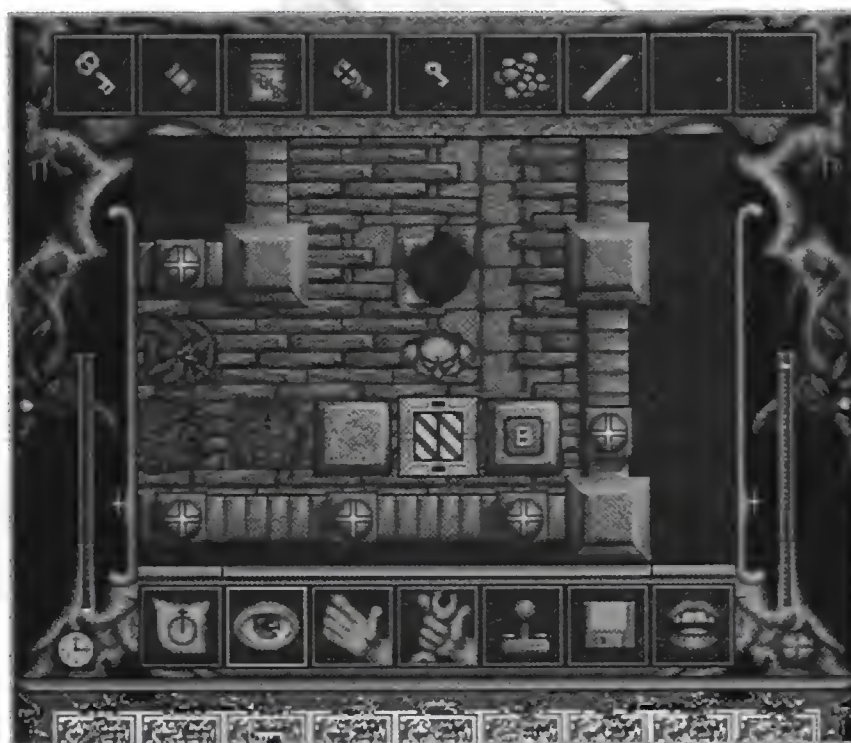
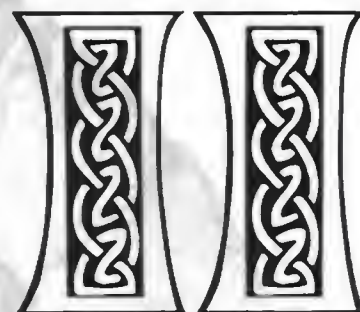
semmisítése egyre könnyebben ment, és horci gépe fegyverzetét is hatékonyobban használto kl. Ezek között (gépgyú, levegő-töld és levegő-levegő (AAM) rokéto) o SPACE-val tudott vologotni. A célzost





# VALHALLA

## BEFORE THE WAR



### 3. nap – The Gallery

Megérkeztem. Körülnéztem, majd eltettem a kulcsat, a cementet és a titkas talajrekeszből a dobos gyutát. A múmia előtt találtam egy építőkockát, amit szintén magammal vittem. Itt is volt egy titkas rekesz, benne egy stamina potion. Az északi teremben egy vámpír tekűdt, a lábainál talált "please move" cetlit is magamhoz vettem. Már csak a ládakulcsot kerestem meg, s már indultam is nyugat felé.

A betankeverőbe betettem a cementet, no effekt. Megpörgettem egyszer, de még mindig semmi. Sebaj. Idehaztam a sódert is, kézentekvő megoldásnak látszott. Persze nem jött be, előbb le kellett darálnom a pákháló melletti őrlékészülékben.

A tutászalagtól északra egy altár állt (The Cravestone of Arson Molar), rátettem a gyutát, ami rögtön eltűnt, de ez még nem volt elég a megoldáshoz. A szellem-tároló közelében megint találtam egy titkos rekeszt, benne egy bot. Elindultam nyugat felé, a gyanúsán vibráló tócsákon át és a talyosón mindent elpakoltam. A ládában egy csódarab várt rám. Visszatelé megittam egy üveg eráitalt, mert

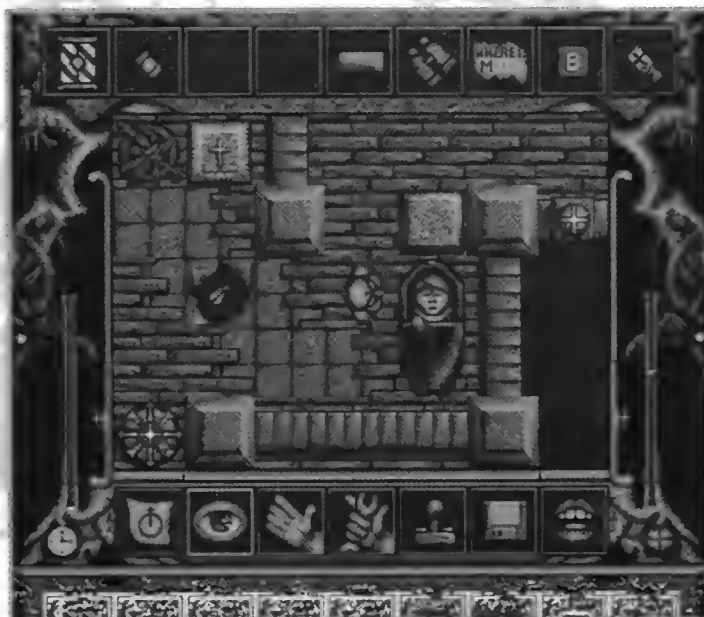
majdnem kinyíltantam. Mivel a betankeverő közelében volt a víz, gondaltam, talán a cső segítségével... Ez bejött!

Az első teremben talált repedésbe tettem a maltert, aztán kinyitottam az ajtót. Hamarosan egy keresztúthoz érkeztem. A délre vezető utat választottam, mint később kiderült, helyesen. Útközben elolvastam az élőhalott könyvét. A bottal klegészítettem a kapcsolót, majd kinyitattam az ajtót. Felvettem a szellemcsapdát, a fadarabot, elalvastam a vámpír feleségének számorú történetét. A titkas rekesz-

ben egy újabb tecnit találtam (Where is M).

A játékdobozhoz mentem és egy kocskát beledobtam, mire egy szellem rontott elő és elvitte. Ezt elszúrtam. Előbb le kellett volna tennem az ajtó elé a csopdát. Másodikra simán elkaptam a játékos kedvű mumust és bementem a nyitva hagyott ajtón. Egy újabb vámpír tekűdt itt, a feleségét követelte. Azzal nem szalgálhattam, viszont találtam egy legyet és egy tyúktójt is itt. Az altárra (The Grave of Brahms Seetarniles) helyeztem a látsövet, ami azonnal szórén-szálán eltűnt. A tojást szépen betettem a tészekbe, a legyet pedig a pákhálóba. Elkaptam a pókot és a múmia melletti molekuláris stabilizálóba tettem. Gazdagabb lettem egy kulccsal. A hazzá tartozó ládában egy újabb bot lapult. Ezután a szellemet elvittem a tárláberendezéshez. Az ismét használható csopdát eltettem.

Visszamentem újra a keresztúthoz és kelet felé indultam. Még já hogy a tyúk mellett is találtam erőitalt, különben itt nem jutottam volna át! Kinyíltam az aj-



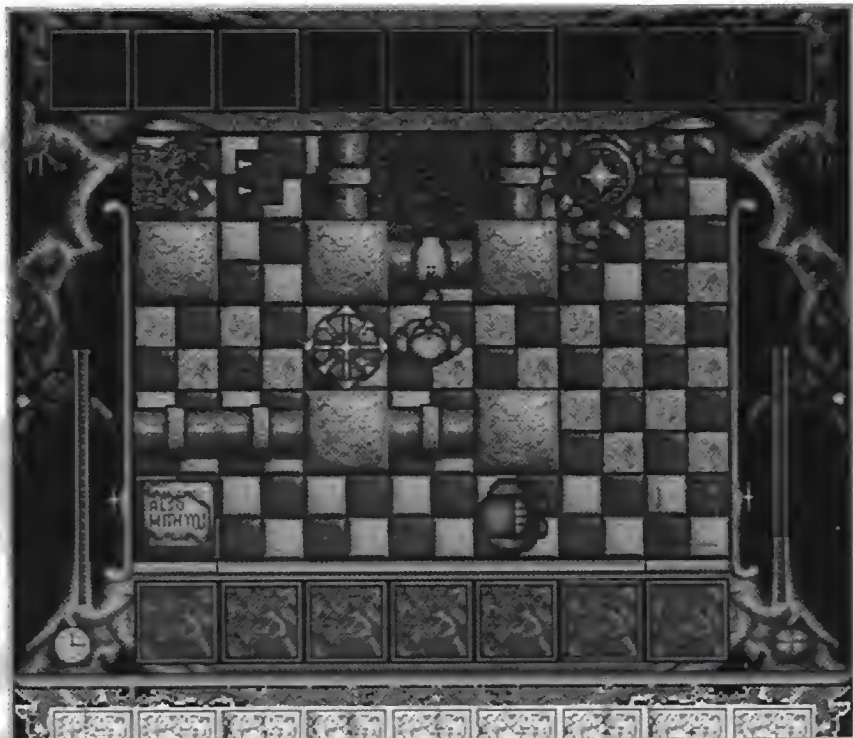


tót és alaposan körülnéztem odabent. Az esztergapadon a tadarabot cölöppé alakítottam. A konyak közelében egy titkos rekeszben újabb stamina potion lapult.

A cölöpöt a vámpírra tettem, mire kaptam egy fogsort, amit a tutószalag melletti oltáron elcseréltem egy Angry potionra. Ismét az útkereszteződés felé vettem utam, átmentem a folyón, majd nyugat felé, míg meg nem találtam a zombit. El akart zavarni, mire bedühödtem (ebben besegített az Angry potion eltozgyasztása). Elzavartam az utamból (Please move!) és mentem tovább nyugat felé. Lassan kezdtem megnyugodni. Itt is teküdt egy vámpír, a fejénél egy üveggarangot, a lábánál pedig egy naptárlapot találtam. Délen egy partitúra hevert az ajtó előtt. Elvittem Brahms oltárára, szereztem egy újabb kulcsot.

Visszamentem oda, ahol a zombi állta utamat, de most a szerzett kulccsal kinyitottam az északi szobát. Felvettem a kazettát és a potiont, a csapdát pedig letettem a szellem elé. Csak tel kellett hívnom teletonon és már el is kaptam! Így tovább tudtam menni és a titkos rekeszből kivethettem az ijt. Egy újabb üveggarangot is találtam az oltáron (The Gravestone of Martina Bronte). A névjegyzékre rátettem a "where is M"-t, s left belöle "where is Mestopolis". Ennek segítségével átjutottam a második utamat álló zombin. A két üveggarangot rátettem egy-egy oltárra, de a harmadik még hiányzott. Eltettem a Mikulás sapkát és mentem tovább dél felé. A teniszütőt letvettem és elindultam visszafelé. A zombi mellől eltettem a cetlit (Is anybody there). Ezután több kegytárgyat lepakoltam a síremlékekre. Nicholas Kiss a sapkát, Martina Bronte a teniszütőt, Doctor Love pedig az ijt kapta.

A kazettát elvittem a magnóhoz és meghallgattam. Mivel szegény tyúkanyó



is elég közel volt, mindössze néhány toll maradt utána olyan sokkot kapott. A tolakat a tutószalag végéhez tettem, így végre nem tört össze az üveg. Ha már itt voltam kiürítettem a szellemcsapdát, majd Weeje táblára vittem az üveget (a konyakos teremben). "Van itt valaki?" – kérdeztem. Kinyílt a két láda! Az egyikben egy sztetoszkóp, a másikban pedig egy porzsák lapult. Ez utóbbit a porszívóba raktam.

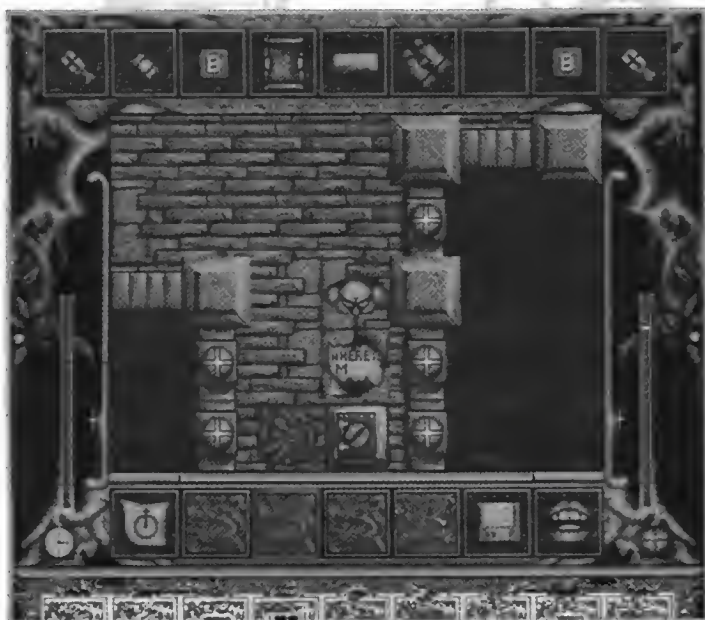
Amikor Doctor Love síremlékére tettem a sztetoszkópot, megkaptam a harmadik üveggarangot. Ezt a helyére raktam, meghúztam a kart és a múmiától kaptam egy ezüst kulcsot. Délnyugat felé egy tévét és egy újabb szellemet találtam. Elhelyeztem a csapdát, de ennél tovább egyelőre nem jutottam. Így hát visszamentem a múmiához és kinyitottam mindkét ajtót... (Itt mentetek játékkállást a biztonság kedvéért. – Lily)

A labirintusban nagyon figyeltem, nehogy túlságosan legyengüljek. Nagy nehezen megtaláltam a helyes utat,

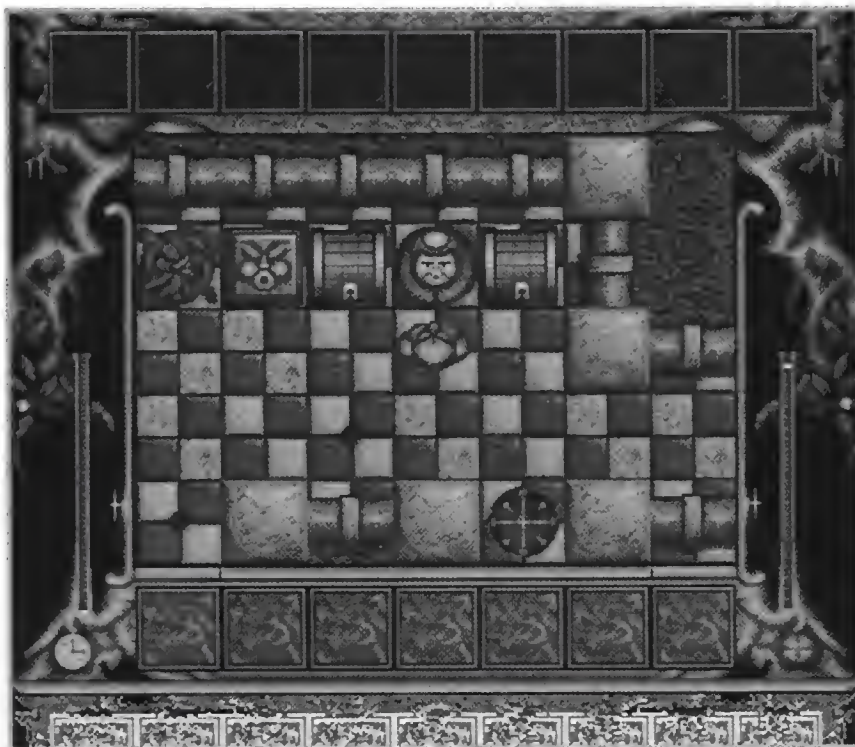
ebben sokat segített a térkép. A szerzett kulccsal végre kinyithattam a Doctor Love síremlékétől délre eső ajtót. Kivettem a vázából a virágot és elolvastam egy könyvet az ősi druidákról. Északnyugat felé haladtam a folyosón tovább. Itt találtam a "kansas" teliratú cetlit és egy arany kelyhet. Mellette a földön különös, ötágú csillag volt. A virágot abba a vázába tettem, ahol a teletonok voltak. Egy tüsszentés után megjelent egy zombi. Úgy akart kinézni mint én, togás teladatnak tűnt...

Visszamentem a pentagrammához, ráálltam és telolvastam; "Hol van Mestopolis?". Meg is jelent ez a rusnya dög és a gyűrűjét követelte rajtam.

A kelyhet megtöltöttem konyakkal és letettem az elé a múmia elé, aki a molekuláris stabilizátor mellett ült. Jutalmul egy varázslatt kaptam, ez állt rajta; "potion of thieves". Megkerestem azt a vámpírt, amelyiknek a lábáról eddig nem sikerült elemelni a naptárlapot, megittam a tolvaj-lötyőt és elcsentem "június elsejét". A porszívó előtti oltárról ledobtam a könyvet és rátettem a naptárlapot. A megjelenő szellemet elkaptam a porszívóval és már vittem is annak a vámpírnak, aki a nejét várta. A kapott varázslattal (Mirror spell) mentem a zombihoz. Szegénynek teljesült a kívánsága, olyan lett mint én... A lényeg, hogy megszereztem Mestopolis gyűrűjét! Legnagyobb csalódásomra a ládák még nem nyitlak ki, csak tagyöngyöt kaptam. Ezt Nicholas Kiss sírkövére tettem és a kapott potion eltozgyasztásával végre megszerezhettem az Innocent teliratot és a Telekinesis potiont. Volt egy szürke üveg, amit sehogy sem tudtam elérni. Megittam és ezt mondtam; "Meg-







mozdulnál, kérek.". Így szereztem meg ezt a különös lötytyöt (Potion of Evil).

A közeli pentagrammán csak kiejtettem a számon, hogy "Bárcsak Kanszban lennék!", s már meg is érkeztem. Ez lenne Kansz?! A zombihoz léptem, megittam a gonoszság Italtát, "innocent" – mondtam és már enyém is volt szegény pára arca. Ezt elvittem Mestopolis oltárára. Ez sem volt neki elég, a lelkemet akarta! Minden esetre elolvastam a könyvet, aztán elvittem Bronte sírjához. A tévéantenna helyét nem volt nehéz kitalálni, s mivel már a csapdát is odakészítettem, gazdagabb lettem egy újabb szellemmel. Róadásul megszereztem a kulcsot is.

A szellemet elvittem a tárolóba. Ezt megkaptam! No nem baj, maradt még elég. Mindenesetre eltettem a véretem és visszamentem Mestopolishoz. Kinyitottam a déli ajtót, az iszonytató szerkezetbe bettettem a vércseppeket. A lelkemet Mestopolis oltárára tettem, s végre átjutottam a király termeibe.

#### 4. nap – The King's Chamber

Wow, micsoda kégl! Elolvastam a sarokban heverő kötetet, elpakoltam az égőt, aztán elindultam. A monk termében két titkos rekeszt is találtam. Az egyikben egy zöldalma, a másikban pedig egy babérkoszorú volt. Kinyitottam a nyugati ajtót. A könyv nem volt túl lényeges, de az alatta rejtőző spell annál inkább. Visszamentem a lovaghoz és elé raktam. Aztán az izzót becsavartam a lámpába és vártam. Minden úgy történt ahogy gondoltam. Mentem a mankhoz és köszönését fogadtam; "also with you". A láda tartalmát elpakoltam és elindultam, hogy

átkeljek a veszélyes tolyón. Eltettem a kulcsot és Ceaser Petal lovag lábaihoz tettem a koszorút és a virágot. Szerencsére kaptam egy stamina potiont, különben élve nem jutottam volna ki ebből a zsákutcából!

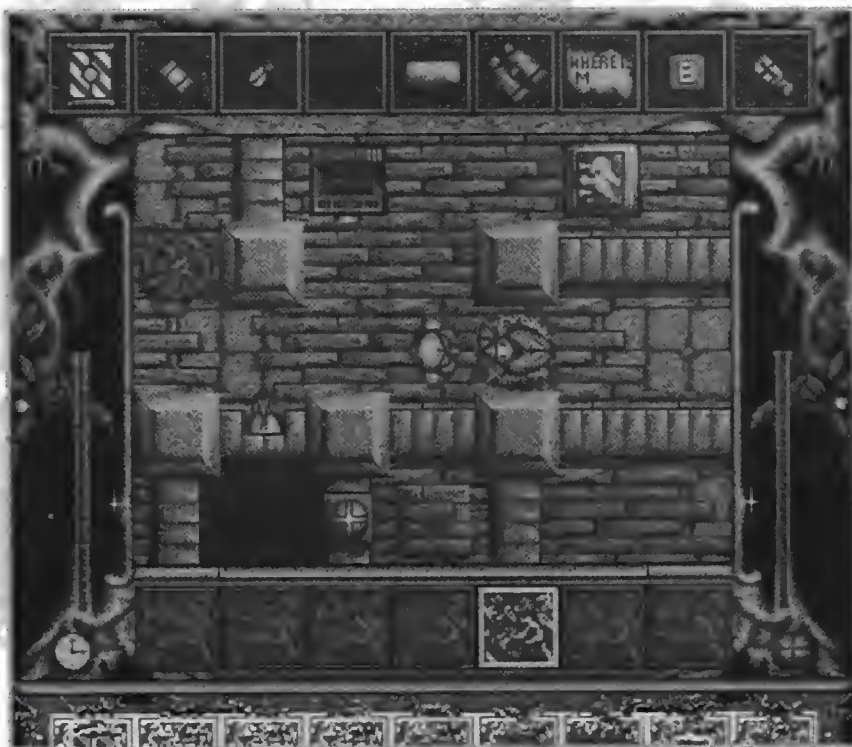
Kinyitottam a keleti ajtót. A zongorával szemben lévő tolyosón több titkos rekesz volt; eltettem a tűzijátékot és a rózsatűzért. Ez utóbbit a Gyónás forrására tettem, s szereztem egy Imakönyvet. Ezt és az almát Eve Holywords lovag lábaihoz tettem. A szerzett bottal újra végigbandukol-

tam a zongorával szemkösti tolyosón és kinyitottam az ajtót. Gyűjteményemet egy lúttal, egy karddal és egy erőitállal gazdagítottam. A pengét a kézre tettem, felvettem a Vanish spellt, és újra kinyitottam az ajtót. A lovag elé tettem a mágikus tárgyat, majd a cukorkát a bonbonierbe raktam. Hamarosan magamnak tudhatam az órát és a teliratot.

A léggömböt a szélkö segítségével feltűjtam és megijesztettem vele a csukló udvaroncot. A megszerzett képet az Ikrek Forrására tettem. A kapott potiont könnyedén beazonosítottam a Holywords lovag mellett talált könyv segítségével. Ha már itt voltam, bementem a szemkösti lézerszobába. Az órát a helyére, a teliratot pedig a szócső elé tettem. A vibráló gömböt az egyik oltárra pakoltam, de egyelőre ez még kevés volt a továbbjutáshoz.

Elindultam a planolától dél felé. A dupla kapcsolónál megittam a Double Action potiont és meghúztam a bal oldali kart. A király szobájában összeszedtem a rózsaszálát, a kulcsot és a csalógányt. Ezután visszamentem a planolától nyíló tolyosóra és kinyitottam a déli ajtót. A titkos rekeszben egy sütemény rejtőzött. Volt itt még egy ékszerdoboz és valami flux capacitor, de ezekkel még nem tudtam mit kezdeni. Így aztán visszamentem a király szobájához vezető tolyosóra, de most a szemkösti terem ajtaját nyitottam ki. Fawkes Eclair nyughelyéről eltettem a csokit, de cserébe odaadtam a tűzijátékot és a sütit. A D potiont (Slimtast) természetesen nem hagytam ott.

Megittam a szerzett italt és ráálltam a mérlegre. A láda tartalmát eltettem. Ez-





után elkocogtam a labirintus legkeletibb csücskébe és a bot segítségével kinyitottam az ajtót. Egy újabb torrást találtam (Fountain of Opposites). A titkos rekeszből kivettem a Vanish spellt, a csalogányt pedig a táskára tettem. Egy gyógycukorka került a helyére (szegény madárka!). Végigmentem a folyosón, kinyitottam az ajtót, megittam a Protection potiont (H) és elvittem a flux capacitort a lézerszobába a helyére.

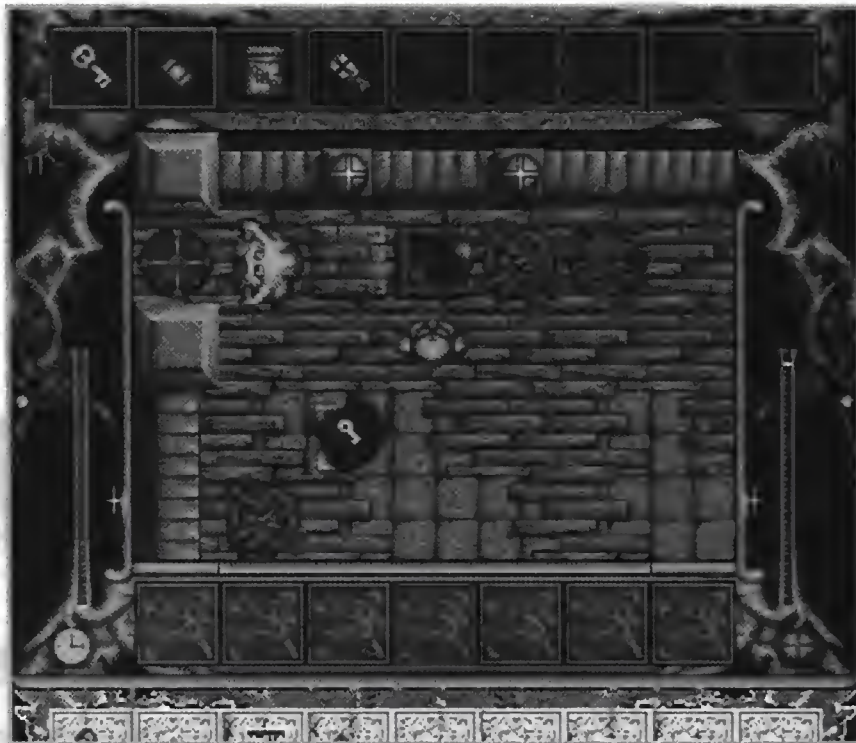
A suttogó udvaronc megörült a "torok-seprő" gyógycukornak és hálából adott egy kottát. Ezt a takirágyon (szóval a fűskéken) kiszúrtam aztán a pianolába tettem. A másik szobában a láda kinyílt, így kivihettem belőle a J potiont. A Quasi da Vinci lovag szobájában ülő udvaronc nem akarta kinyitni az ajtót, de amikor a Soprano ital segítségével eláriáztam neki, hogy szeretem, végre tovább engedett. A királynő elé tettem a rózsaszálat, mire írt a királynak egy levelet, hogy ő nem akar rózsát csak csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit és csokit (kicsit emlékeztet a Gombóc Artúrra, vagy nem?). Ugyan volt nálam csokoládé, de nem vagyok egy jólindulatú ember, szóval otthagytam a tenegeges nagysasszonyt, várakozzon türelmesen.

Visszatelé, a monk közelében egy titkos rekeszből kivettem a ládakulcsot. Ezután elvittem a levelet a királynak. Cserébe kaptam egy hallókészüléket. Ezt nem a királynőnek, hanem a nagyothalló udvaroncnak adtam. Elégedetten elaludt és tolan cézás képpen adott egy Quiet potiont (E).

Az innen délre álló lovag elé tettem a Vanish spellt, majd az ékszeres dobozba raktam a nyakláncat. Bye, bye!

A szigorúan őrzött folyosó végéről egyelőre csak a Repentence potiont tudtam megszerezni. Ezzel a király melletti monknak végre illő választ tudtam adni és így megszerezhettem a ládából a nyulat, amit rögtön be is tettem a cilinderbe. A ládákat szépen kiürítettem, majd az udvaronc túlbe durusztam a kódszót; I love you suttogtam neki az E című lötyi eltogyasztása után.

Kóboroltam egy ideig mire rájöttem, merre tovább. Elmentem a gépegyszerhez, megittam a Marksman potiont (I) és szétlőttem a kapcsolót. A déli teremben elővettem az ernyőt, majd mentem tovább a délnyugati folyosót lezáró ajtóig és kinyitottam. Eltettem a Napot és a Holdat ábrázoló képet és elvittem az Ellentétek Forrásához. Kaptam cserébe egy smaragdot. Kinyitottam a ládát is és eltettem az ecsetet. A zöld drágakő helye elég egyértelmű volt, úgyhogy azzal kezdtem.



A B potiont a fűskék közelében lévő áldott monknál hasznosíthattam. A jogart természetesen a király elé vittem. Az aranyat a Királyok Forrásába dobtam. Az ankh keresztet pedig Egyiptom Forrásának vizébe tettem (a királynő szobájában). A smaragd segítségével szereztem egy képet a Notre-Dame-ről.

A képet és az ecsetet Quasi da Vinci lábaira tettem, amivel egy újabb Vanish spellt szereztem. Elindultam nyugat felé, amíg egy ajtó elé nem értem. A mögöttem álló lovag gyanús volt, úgyhogy szépen letettem a spellt a kijáratához, majd megnyomtam a csengőt. Szabadon bemehettem a szobába, ahol gondosan a cíánba nyomtam a csokoládét. Az ernyőt a barométerre tettem, megkaptam az utolsó smaragdot. Mielőtt távoztam innen, megjegyeztem hogy a sarokban áll Einstein Forrása. Megmérgeztem a királynőt. Még nem tudtam mire jó vajon az a szám amit szereztem; 4386? Hamar kiderült, az ajtó előtt álló monknak kellett megmondanom a kombinációt. Eltettem a gömböt és az Áldott Szellemet. Már nagyon tele volt a kezem, úgyhogy az orbokot a lézeres terembe vittem a villámoltárookra. Ezután a smaragd segítségével végre bejutottam a titkos terembe. Itt találtam a Numerical Potiont, egy elemet, sőt egy újabb Vanish spellt is. Az IQ teszttel meg sem próbálkoztam, egyelőre.

Az elemet feltöltöttem (a nyúltól keletre) aztán elvittem a vonathoz, s megszereztem a Paternal potiont (G). A Vanish Spellt a lovag elé tettem. Aztán megkerestem a herceg szobáját és az ital eltogyasztása után magaménak tudhattam a Nap szimbólumát. Ezt és az Áldott Szel-

lemet az Atya Forrására tettem, s megnyílt az út a monkhöz. A helyes válasz megadásához meg kellett innom a Numerical potiont, majd telolvasni a számokat. A kelyhet és az orbót eltettem. A vonathoz álló lovagot ki kellett iktatnom, ezért a kelyhet szépen megtöltöttem vízzel... A zsákmány egy kulcs volt, ami a kis herceg szobájában található láda zárjába illett...

A könyvet Einstein Forrásához vittem, s megszereztem a Genius potiont, amivel megkockáztathattam az IQ tesztet. A szuper ragasztóval a lézerszobába mentem, és még egyszer utoljára alaposan átnéztem mindent. A gömböket a villámoltárokkal tettem, az órát pedig a tartózára, végül a szuper erős ragasztót az ajtó és az óra közti találkozási pontra. "Egy órát találtam!" – mondtam a fölcserbe, mire a király előbotorkált és bizony odaragadt. Aki nem néz a lába elé, megérdemli! Odamentem a lézerhez és bekapcsoltam...

Meghalt a király. Szegény Garamond, ilyen tragikus vég! A tervemet azonban valaki keresztül húzta, mert a herceg eltűnt. Hiába keresttem, nyoma veszett...

## UTÓSZÓ

Ennyi lett volna a gonosz Infinity története. Mi már tudjuk, hogy a herceg él és vissza is tér majd, hogy megbosszulja szüleit halálát, s jogos örökségeként átvegye az ország irányítását. Ez annyira biztos, hogy azt a meccset már le is játszottuk. Vajon, ha lesz következő rész, az a múltba vagy a jövőbe vezet majd?

Lily



# CRYSTAL DRAGON

Gondolom okik társaságomban neki-  
kezdték a Crystal Dragan kalandjainak,  
mór be is fejezték hősies hódításukat.  
Mégis egy leírás úgy kerek, ha van eleje  
és vége(?). Most következik hót o mósodik  
fejezet!

a kincstár szép nagy, szával lesz mit felle-  
dezni benne. Ezt inkább nem részletez-  
ném, csak egy já tanács: amíg nem irtot-  
tad kl a kint lézengő bihiket, ne nyiss ki  
egyetlen ojtót sem!

bónj el velük, mert van belőlük itt is bő-  
ven.

Az igazi kincstár szabóban már  
humonoid öröket találsz. Leverésük után  
teltáltheted élelmiszerkészleteidet és felír-  
hatsz néhány spellt. Egyes rekeszek kap-  
csolóként funkcionálnak. Ha megfelelő  
mennyiségű érmét pakalsz bele, eltűnnek  
az utadat álló oszlapok és kisebb huza-  
vona után mehetsz a Katlanba!

## LEVEL 10

A tizedik szint szörnyei hatalmas egy-  
szeműek, meglehetősen brutális  
csapásokkal. Bizany alykar  
tutni kenyszerülhetsz.  
Nagyon jól bevólik  
ellenük a "tónca-  
lás"-módszer, fő-  
leg ha elen-  
gedsz egy-egy  
sorozat Light-  
ning Spellt is.

A számos fel-  
adat megál-  
dása igazán  
egyszerű, de a  
katlan szívének  
megnyitósához  
még két kulcs is kell.  
Az egyik az egyszemű-  
eknél van, a másik pedig  
a labirintus keleti részében. A

szint nagy részét "fekete falok" rejtik.

Ezekben nem működik a Light Spell. Az  
infralátáshoz szükséges sisakat nyugat fe-  
lé tolólod, érdemes mielőbb megkeresni.  
Egyébként a sisak ótkazott, de nem kell  
úgysem levenni, mert o következő szinten  
is szükség lehet rá.



## LEVEL 9

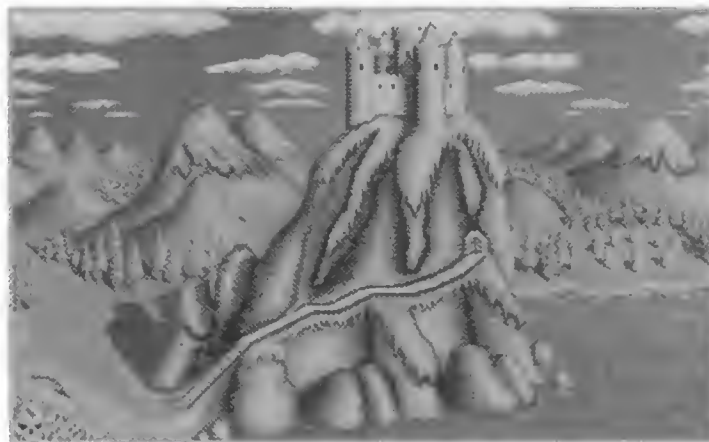
Ariath Szeleinek kapuját átlépve fel  
kell készülnöd arra, hogy ezen a szinten  
igazán megcsillanthatod mire vagy ké-  
pes o real-time harcban. Ugyonis Arioth  
Szeinei tulajdonképpen behalderék, ami  
sejtetni engedí, hogy nem lesz könnyű a  
győzelem.

A szint elején Arioth üzenete fogod,  
miszerint érkezésed óta érdeklődéssel ti-  
gyeli szánnalmas küszködésed és azt taná-  
csolja, hogy fardulj vissza, most! Viszont  
ha mór idáig eljöttünk, nem leszünk bo-  
londok, hogy elmeneküljünk. Jöjjön omi-  
nek jönnie kell!

A kedves figyelmeztetű szá-  
vak után indulhatunk kelet vagy  
nyugat felé. Tulajdonképpen  
mindegy melyik ojtót nyitod ki  
(ivary key), legjabb ha mindket-  
tűt. Ha a tolaikapcsolóra lépsz,  
a másik ojtó elé tol emelkedik.  
En a Treasury telé indultam. A  
forrás mérgezett (a  
behaldereket ez persze nem  
zovorjo, mert ok immúnisak o  
méregre). A tolakopcsoló oktvó-  
lása után megnyílik az út. Az ói-  
tal mögött népes togadátábor  
vórákozik, ezért nem órt tud-  
nod, hogy ha egyszer beléptél,  
az áltál megszűnik! Egyébként

még  
néhány  
szint és  
megál-  
lja a  
Remave  
Curse  
spell!  
Stalwart csont-  
ját vedd fel, na-  
gyon jó kis fegyver!

Ha a telső rész tiszta, menj le a lép-  
csőn! Lent iszonyatos mennyiségű terem  
várja, hogy feltárd titkát. Keletre tiszto vízű  
forrást találhatsz! Mivel ez a kis terem zár-  
ható, kivóloán olkolmos arra, hogy be-  
csalogasd ide a bihiket és egyenként



Jondor földi morodvó-  
nyait érdemes ótkutatni,  
mert a mérgezett alma  
mellett egy +7-es buzó-  
gányt is találsz. Ha já  
kézbe odod, iszonyoto-  
sakat lehet vele útni!  
Emellett van itt két gold  
potian is.

A három forrósnól lévő  
csatarnorács mögött  
egy igazi kincset talál-  
hatsz (Firefly)! Kár hogy  
annyi egyszemű jór ide



inni! A Contusion spell segítségével gyorsan győzhetsz!

Az Árnyak Termének kulcsa az alszinten van. Rengeteg varázslat keresztezi a termet, örülhetsz, ha ép bőrrel megúszod! (Ide juthatsz a talajkapcsolóval záródó lyukon át is, ha lemászol.) Észak felé megtalálod a következő szintre vezető lépcsőt.

## LEVEL 11

Elitia birodalmában vagyunk. A folyosón és a termekben patkányok szaladgálnak, sehol egy teremfett lélek. A talirekeszek üresek, szinte kínálja magát a megoldás, hogy tegyél bele valamit. A csatornában egy-egy aranyrögöt találasz... A folyosón csak egyetlen varázslónő van, mégis nehéz elbánni vele, mert ismeri a gyógyítás minden csínját-binját. Űtheted napestig, mit sem ér. Viszont ha összezavarod (contusion spell), akkor relatíve könnyedén elteheted láb alól. Egy rúnakövel, egy mágikus gyűrűvel és a könyvtár kulcsával leszel gazdagabb. Még ne menj lejjebb, meg kell keresned a templomot és a szobrocskát! Ehhez be kell csuknod az egyik ajtót...

Az alszinten a rekeszekben találasz scrollokat és élelmiszert, de legyél óvatos, nem minden az aminek látszik! Majdnem eltelejtettem, Ariath is írt néhány sort... Rögtön a lépcső mellett, a keleti talon van egy kapcsoló...

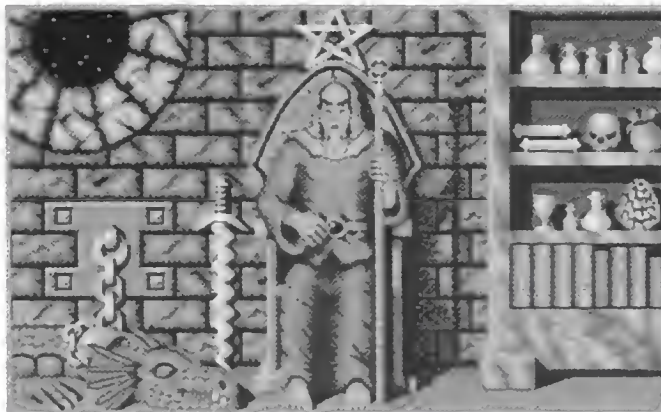
## LEVEL 12

Itt is várnak néhányan akik ismerik a mágiát. Rádadásul nem hatnak rájuk az Air varázskönyv spelljei. Az egyik őrnél van a templom kulcsa, de nem adja oda a két szép szemedért. Illúziók, kapcsolók, teleportok, szóval a szokásos. Néha kicsit nehéz a kapcsolókat megtalálni, mert ha az egyiket bekapcsolod valahol, akkor ki tudja hol megjelenik egy újabb. Addig kell kapcsolgatnod, míg a könyvtárban elő nem kerül a lyuk. Mássz le!

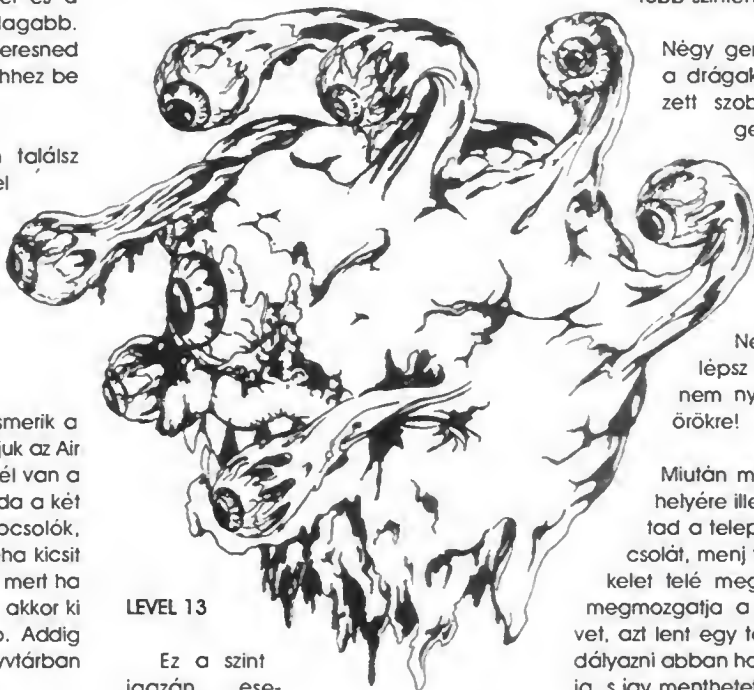
A zöld csuhás leverése után menj be a termekbe. Egy újabb varázslattal leszel gazdagabb, amit hamarosan hasznosít-

hatsz is a mágikus akadály eltávolításához. Ha telmentél a lépcsőn kutass át mindent, mert az egyik csatornarács aranykulcsot rejt, amire szükséged lesz hogy visszajuss a templomajtóhoz.

A templomban rögtön kapsz tapasztalati pontot és szerezhetsz is egy csomót, ha elpusztítod az öröket. A zárt ajtók semmit sem jelentenek, mert nem csak Te tudod, hogyan nyílnak... Ha a varázslónőt is megölted, megkapod az ezüst kulcsot és eltűnik néhány oszlop is a csamokból... Most kap szerepet a lépcső mögötti folyosóban lévő talajkapcsoló!



az ajtó melletti kapcsolót) és igyekezz ügyesen átmenni, lepottyánás nélkül. Ha telderítet a terepet láthatod, hogy a keleti részben az ajtó egyelőre zárva, még hozzá kulccsal, ami ha minden igaz nálad van. "Switch Room", olvasható az ajtón és nem is togsz csalódní, van itt néhány kapcsoló... Ha esetleg itt leesel, máshova landolsz mint a múltkor. Akár több szinten át is eshetsz!



## LEVEL 13

Ez a szint igazán eseménydús; kapcsolók a talajon, a talon, kulcslyukak itt-ott, kisebb-nagyobb logikai teladatok, zuhanások, hm, nem is olyan rossz!

Négy gemet kell összeszedned a drágakövek színeiről elnevezett szobákban. Ahol a kék gemet találsz, próbáld meg belülről bezárni az ajtót! A sziklákat a teleportokkal tudod mozgatni! Talán a vörös terem talajkapcsolói okozhatnak némi tejtörést. Nem mindegy, hova lépsz először! Ha az ajtót nem nyitod ki, bent maradsz örökre!

Miután mind a négy ékkövet a helyére illesztetted és bekapcsoltad a teleporttal szemben a kapcsolót, menj fel, mert a felső szinten kelet felé megnyílt a tal. Ha valaki megmozgatja a már beillesztett ékkövet, azt lent egy teleport fogja megakadályozni abban hogy a kapcsolót aktiválja, s így menthetetlenül bolyonghat a labirintusban örökkön-örökké. Aki sikeresen megoldotta a teladatot azt Morag, a varázslónő várja a következő szinten, de a lejutáshoz két kulcs kell!

A kulcs megszerzéséhez kell egy kicsit dolgozni! A mozgó lyukkal ne küzdj, úgyis le kell esned, mert Thud a harcos páncélzatát és tegyverzetét érdemes összeszedni és lent van a rézkulcs is. Menj vissza a lépcsőn a felső szintre (előtte nyomd be



Igazatok van, ez itt még nem a játék vége, de valahogy annyira beletáradtam már, hogy semmi kedvem nem volt tovább folytatni. Nem tudam ki hogy van vele, de ez a stuff nem hozott lázba. A grafika sirlmas és rádadásul semmi új-danságot sem tartalmaz az anyag. Jó nagy részt a Black Crypt-ből, kisebbet az Eye of the Beholder sorozatból koppintottak. Akit érdekel azért nézze meg, de látunk már sokkal jobbat is. Azért ha végig-nyomtatók és ezután történt valami izgalmas, szóljatok!

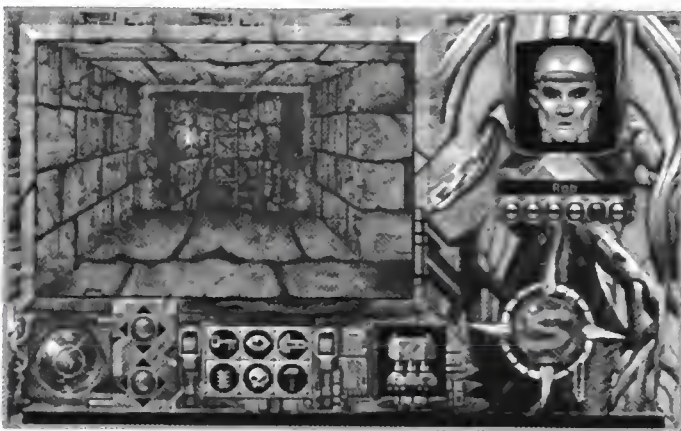


# PERIHELION

Egy meditátort mentális gyakorlata közben félelmetes látomás keríti hatalmába. Egy megszületett isten, mely felborítja a világ egyensúlyát. Egy entitás, mely a világegyetem születése előtt is létezett, mely folyamatosan minden akadályt térfesöpörve haladt Perihelion felé. Egy végzetes dimenziók közti kísérlet kaput nyit számára, hogy elhozza a pusztulást. Csökkenő naptevékenység, betegség, halál és káosz övezi érzékését. Elérkezett az utolsó pillanat, mikor felébresztik az időtlen idők óta cryogenetikusan álomban nyugvó hat embriót. A legfejlettebb technika hat gyermekét, kik egy istent hívnak ki maguk ellen.

Tapasztalt kalandozók, kik oly régóta szomjazzátok egy újabb testi-lelki küzdelmekkel teli kalandot. Hallgassátok hát történetem Perihelion hőseiről, kik világukat megváltva megakadályozták a mindeknek tontosabb egyensúly telbamlását. A Wizardry 6 és a Fate óta nem találtatott számotokra mért méltó teladat. De már egy ideje itt van, és ha még nem bírkóztál meg a küldetéssel, indulj hát és vissza ne, esetleg e sorokra nézz.

Nem tudom, hogy az alkotók mennyire tudatosan aknázták ki a Wizardry 6 remekül eltalált játékmentét, de a PC-s Wizardry 7 által keltett vihar méltán jellemzi ezen stílus népszerűségét.



A játék a mostanában egyre inkább hanyagolt karakter generálással kezdődik. Nyugodtan állíthatom, hogy ez játék a játékokban, hiszen a számos taj, többtélé kasztjához megtalálni a rengeteg tulajdonság optimális összhangját, nem egy click & play móka. Mindjárt itt megjegyzem, minél több időt teltetünk a karakterek elkészítésébe, annál kevesebbzer kell visszatöltsünk a játékkállást, vagy esetleg teljesen új partyt indítanunk. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy addig pörgetjük a karakterlapot, míg

minden tulajdonság 100 fölé emelkedik. Ez sosem fog bekövetkezni, hiszen hőseink rendelkeznek a törvénnyel, melyért harcban szállnak, az egyensúlyal.

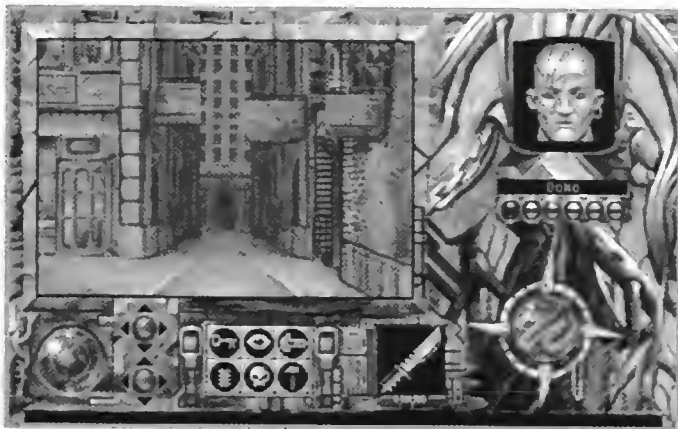
## Karakter generálás

Hat taj közül választhatjuk meg kalandorainkat. Néhány esetben vegyes tajokról van szó, ahol a két taj keveredésének aránya is meghatározható. Mint biológiai lények, az új egyed mindkét őseitől örökli a megtelető részarányú tulajdonságokat. A generálható elsődleges tulajdonságok közül érdemes megemlíteni a legfontosabbakat: Az állóképesség (**STAMINA**) elvesztése után eszméletlen állapotba kerül a tag. Hiába magas az életerejé (**VITALITY**) karaktereinknek ha két potontól elájulnak. Ahhoz, hogy egy körben megteletőképpen cselekvőképsek legyenek, cselekvési sebességük (**SPEED**), valamint mentális reakcióképességük (**PERCEPTION**) kell hogy magas legyen.

Míg a fizikai osztályoknak a nyers erő (**STRENGTH**) és az ügyesség (**DEXTERITY**) a meghatározó, úgy a mentális képességekkel rendelkezők számára emelt a mentális energia (**CONCENTRATION**) is életbevágó képesség. A másodlagos értékeket generálás során nem láthatjuk, de mindegyik értékét az elsődleges tulajdonságok határozzák meg. A jómadarakat célszerű tűrőképesség szerint balról jobbra létrehozni, mert vitás esetekben a jobb szárny lesz a hátvéd.

A számos kaszt közül bölcsen kell választani ahhoz, hogy minden eszközt tudjanak használni és megbirkózzanak a különböző teladatokkal.

Az én csapatom leghatékonyabb három tagjai a következők voltak: Human Knight; Reptiloid Khymera 20% H/80% R Mediator; Bionecron Mercenary. Hát ennyi adalékkal már biztosan könnyebb



lesz egy ütőképes bandát összehozni. Ha az első két ütközet komoly gondot okozna, próbálj megválni a csapattól és egy újat generálni, felhasználva a korábbi tapasztalatokat.

## A mentális képességek

Eredeti és ötletesen telepített varázslatrendszert találunk a játékban, ám sajnos egyúttal mégis ez a legtájóbb pont. A játék során mindenképpen több mentális osztályú karaktert érdemes indítani, de sajnos nem lesz szükségünk arra, hogy jól megválogassuk a memorizálható varázslatokat és a használat időpontját. Tulajdonképpen csak a mentális energia határozza meg, milyen komplex varázslatot hozunk létre. Így válik lehetővé egy mentálisan tolyamatosan tejlőő karakter részére a komolyabb spellék létrehozása. Minden varázslat azonos sémával jellemezhető, és valamennyi adatot a megtelető képernyőn meg is jeleníthetjük.

A séma a következőképpen néz ki:

**Efficiency depends on** – az a tulajdonság, ami meghatározza a spell hatékonyságát.

**Related resistance** – az a védettségi ága a megcélzott monsternek, ami az ellenálló képességet meghatározza.

**Type of modification** – ha csökkentő típusú, akkor támadó, ellenkező esetben regeneráló varázslat.

**Affected values** – az érintett tulajdonságok.

Ezen kívül az egyes varázslatoknak különböző végrehajtási tornái vannak,



melyek a hatalávalságai és az érintett területet befolyásolják.

### Terminál

Minden karakter felszereléséhez tartozik egy kommunikációs eszköz, amelyen keresztül kommunikálhatnak más terminálokkal és személyekkel. Tárolja a dokumentumokat, nyilvántartja számlánk hiteletét.

Egy másik terminál mellett a következő parancsokat használhatjuk:

**LOGIN** – belépés egy hálózathoz, amelynek jelszavát ismerjük.

**LOGOUT** – kilépés a hálózathoz.

**DIR** – listát kapunk a hálózaton elérhető dokumentumokról.

**READ** – egy dokumentum megjelenítése elolvasáshoz.

**DOWNLOAD** – a hálózatról letölti a megadott dokumentumot a karakter termináljába.

**UPLOAD** – a tényleg ellenkezője.



A hálózati cselekvések nem ingyenesek, a kilépéskor mindig meg kell fizetni a kiráti díjakat. A legmagasabb költsége fel-, ill. letöltésnek van, ám nincs szükség a gyakori használatukra.

Teremtőmmel való szembesítés során a következőket billentyűzheted:

**TALK** – előcsalja a teremtmény csapatod felé intézett mandanivalját.

**ASK** – egyszavas 'kérdést' tehetünk fel, melyre vagy kapunk választ, vagy nem.

Itt van lehetőségünk intarmáciát szerezni a telvett tárgyakról is az **ANALYSE** parancssal. Minden adatot megkapunk, melyek alapján eldönthetjük, két tárgy, ill. fegyver közül melyiket érdemesebb használni.

### Harc

A szerepjátékok tontas része ez, mikor a fegyverek és az egyre tinamodá képességek együttese látványos tarmában állja ki a harcmezőn szemben álló felek egyikét, másikat. Talán nem követek el hi-

bat, ha a régebbi SSI AD&D játékok harcrendszerével hasonlítom össze és rögtön hozzáteszem, hogy a Perihelion harcrendszere sokkal szebb, és egy csekély kellemtenségtől eltekintve sokkal élvezetesebb is. Az elkerülhetetlen kontranciába bonyolódás előtt érdemes kicsit felkészíteni csapatunkat. Mielőtt a harci képemyre váltanánk, lehetőség van betárazásra, felszerelésre, memorizálásra.

A harc során úthengerrel lapított felül-nézetből irányíthatjuk az eseményeket. Minden karakter egy körön belül azonos cselekvési idővel rendelkezik. A cselekvések a karakter képességeinek megfelelő időt vesznek igénybe, amit a képernyő tetején egy csikban figyelemmel kísérhetünk.

Azt hiszem a lehefáségeket jobb, ha mindenki maga próbálja ki. A legélvezetesebb mindig egy új játékban a legjobb harcmód kifapasztalása.

Az értékelést megelőzve azért néhány szót ejtenék itt a monsterek intelligenciájáról. Kamaly hiba, hogy a játék során a játékos karaktereinél gyengébben emelkedik a telbukkanó ellentelek ereje. Intelligenciájuk pedig úgy érzem, végig változatlan. A mentális nyamás nem nehezedik rá teljes súlyával a játékosra, mint más RPG-ben, valamint előrehaladva egyre kevesebb szerepe jut a saját mentális képességeknek. Amennyiben valaki megtalálja az ellentelek intelligenciájának gyenge pontját – melynek örömet azért nem akaram elvenni –, akkor szinte



kánnyedén lesöpörheti a kaland valamennyi rassz alakját.

Itt pedig újtára bocsátam az önálló kalandozókat. Induljatek és küzdjetek olyan erővel, mellyel a ganosz erái feszik tönkre Perihelion életét. Ne aggdjatek nem lesz nehéz dolgatok, a siker felé vezető egyetlen utat nem fogjátok (tudni) elveszíteni, és a játékos szempontjából szomorú ugyan, de rövid lesz utatok.

Aki itt nem hajítja sarakba az újságát s rahannak gépük felé, azok készüljenek arra, hogy a következők sehol nem tartalmaznak majd konkrét utasításokat a tárgyak eredetére és használatának helyére, ill. módjára. Aki mégis reménytelenül elakadva magába zuhanna, a gyógymódaf itt hiába keresve, kérdezen bátran levélben.

### A Sandstorm Citadel

Miközben a Sandstorm Citadel-hez közeli dűnén landolt a StarGlider, a csapat vezetője átnézte terminálján az ufalsó percben kapott utasítást, mely szerint a városban egy NetCode várja őket. A bíradalmi rahamasztog alaptelszerelésétől súlyos léptek süppedtek a hamakba, hogy a következő szélviharig jelezze a világ megmentőinek útját. A városban telborult az általános rend. Az anarhia csápjai lassan, de biztosan bekebelezte a várost álelő talakat. Tamegesen próbáltak menekülni a garázdaság, fasztoztatás és a návekvő erőszak elől. A városban szük-







ségállapot élt, de szinte senki nem tudhatta okát. Néhány órai csellengés után ráakadtak két alakra is aiktól rögtön három hálózati jelszót kaptak. A hálózatokat átkutatva számos dolog tisztázódott a város jelenlegi helyzetével kapcsolatba. Találtak jelentést, egy tiltott, ám a birodalom megbízásából mégis elvégzett kísérletről, az agyi információ kódolásáról. A jelentés szerint az alany kora ellenére túlélte a sikeres beavatkozást. Az információ dekódolására pedig a birodalmi jelvényt tették használhatóvá.

A véletlen szerencse sietett a banda segítségére, mikor a nagy tömegben összeakadtak egy csecsemőjét tartó aszszonnyal. Ő volt az akit kerestek. Az információ dekódolása után a legközelebbi terminál csatlakozáshoz siettek, ám elkés-tek. Csak vandál pusztítás várta őket. Egyetlen alkalmas hely maradt csak, ahol a jelszót használni tudták, de ehhez egy zajos tömegben kellett átjutniuk, ahol néhány kötekedő Vitriol papba batlottak. A támadók szemében látszott, hogy egy magasabb intelligencia kényszeríti testükbe akarátát. A küzdelem után végre bejutathattak a császári palota hálózatába. Maga a császár Rex Helion üzenetét hallhatták néhány percen belül. Az idő sűrgetett, bár az Unborn még télig vak volt Perihelion dimenziójában, ám hatalmas tolyamatosan nőtt. Meditátorok átvizsgálták a múltat, valami megoldás reményében és találtak is egy esetet, mikor egy kis szekta megakadályozta egy idegen entitás bejutását Perihelion világába. A tegyvert, eszközt, vagy kegytárgyat mellyel ezt elérték Guardian-nak nevezték. A szekta egyetlen élő tagja a maradék remény, név szerint Mirach. Rex Helion szavai után a balygó legkeményebb csapásmérő egysége elindult a Watchtower Colony felé, ahol Mirach-ot utoljára látták.

#### A Watchtower Colony

A városba érkezve, császári engedélyük láttán minden segítséget megkaptak az őrségtől. Szükségük is volt rá, hiszen tisztázatlan körülmények között romhalmazzá vált a város egy jelentős része. Mirach holitéréről pedig csak a számítógépek

adhatnak felvilágosítást. Mivel a detonáció hatására a központi nyilvántartó rendszerrel megszakadt a kapcsolat, nem volt más választás, mint behatolni a biztonsági rendszerek által lezárt zónába.

A számítógéphez vezető Hologate meghibásodott, és mivel mindenki a sebesültekkel foglalkozott, csapatunkra várt a javítás teladata. Összeszedték a szükséges három alkatrészt és a net-en szereplő dokumentáció alapján próbálták megjavítani. Minden alkatrészhez telepítésük miatt más képesség volt szükséges, de hamar megoldották. A kapun át elérkeztek a veszélyeztetett zónába, ahol ráakadtak a gonosz betolyásától átitatott vámpírookra, akik annyi telepes pusztulását okozták. Hosszós kimerítő csata következett, de a tűztegyvereknek nem bírtak ellenállni.

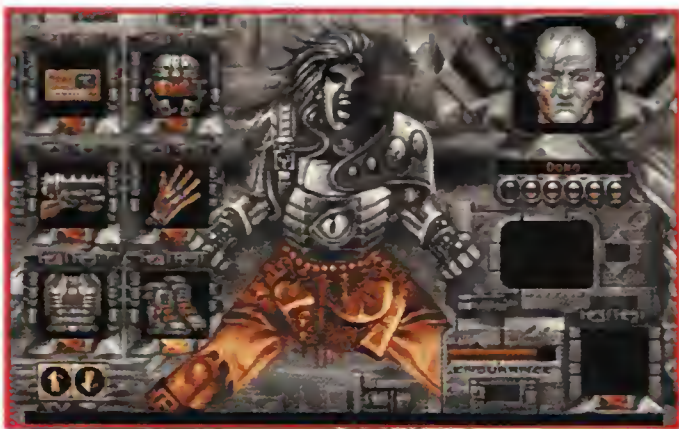
A számítógép ismét csalódást okozott. A nyilvántartás szerint Mirach-ot családja-val együtt a közeli uránbányába száműzték.

A lezárt részből távozva a semmiből jelent meg előttük az Unborn újabb küldötte, egy démon. Hatalmas mágikus energiával rendelkezett és nem fogott rajta hőseink varázslata. Csak a kar ereje tudta megtörni bizarr életét.

#### Az Urán bányák

A bánya radioaktív belsejébe hatolva az elhagyatottság nyomaiban tapostak a birodalom küldöttei. Nem vehették észre a neszt, melyet a bánya mélyébe kényszerített kitinomult érzékekkel és a mesteri tegyvertorgatáshoz szükséges képességekkel rendelkező mutánsok őrsége kellett. Az első csapással még megbirkózva, de a halálpontos kábitó nyilvesszők előtt térdre barulva hullott sötétség a csapatra. Kábultan tértek magukhoz percekkel, órákkal vagy talán napokkal később egy fiatal nő ápoló kezeinek köszönhetően. A rövid bemutatkozás után kiderült, hogy végre nem voltak már messze Mirach-tól, akinek lánya előtt áll-

tak. Pearlblood telhivta figyelmüket a mutáns kolónia arrogáns és agresszív vezetőjére, aki nélkül aligha lehetett beszélni Mirach-csal. Corall nem szívlelte a birodalmi alakokat, így nem sok jóindulatot sugárzott, mikor egyetlen lehetőségként kérte meg a csapatot egy kérvény továbbítására a császárhoz. A mutánsok számkivételével éltek Perihelionon a réges rég bevezetett Mutáció Szabályzás miatt, nem tartozva hivatalosan egyik elfogadott fajhoz sem. A csapat telkereste a legközelebbi terminált és birodalmi szolgálatuk által teljesítve elküldték a császár felé a Mutáció Szabályzás megszüntetésére vonatkozó üzenetet. A válaszal kapcsolatban nem lehetett elfogulatlan a csapat, hiszen elutasítás esetén életük a mutánsok kezébe kerül. A feladat végrehajtása után szabaddá vált az út a rég elhagyott mélyebb tárnákba, ahol Mirach tartózkodott. Az öreg éppen egy csecsemő és saját életének védelmével volt elfoglalva, mikor a csapat betoppant. A hat halálos tegyvert hamar elhallgattotta az üvöltésüket tegyvertként használó vérszomjas mutáns ebeket. Sajnos a csecsemőt egy talpedésen át elveszítették. Végre előttük állt Mirach talán tejében hordva az Unborn előtt bezárható ajtó kulcsával. Persze nem ilyen egyszerű az élet. Mirachot nem igazán érdekelte a világ sorsa, amíg veszélyben érezte elrabolt unokája életét. A csecsemő rendkívüli képességek birtokában volt, ám a testébe juttatott mérég elpusztíthatja, ha nem kapta meg az óránként beadandó ellenanyagot. Nem sok idő maradt a megmentésére és Mirach senki nem látott alkalmasabbnak a hat birodalmi rohamosztágon kívül. Nincs csecsemő, nincs információ. Ez volt a képlet.



Ismét mélyebbre ereszkedtek, ahol különös helyiségeket találtak. Az egyik ősi teremben egy pap hologramja beszélt magáról az 'I am what I am!' mondot hangoztatva. Később egy szenzorokkal ellátott ajtót találtak, melynek nyitására szolgáló lézer törzások újabb ajtók zártak el, melyek egyszerre történő kinyitását a biztonsági rendszer megakadályozta. A rendszert vezérlő számítógép energia hiá-



nyában használhatatlanul paraszadt egy fülkében. Az időtől sürgötött hősök lázasan kutatták a megoldást. Ki fejével, ki pedig erejével próbált a zárt ajtó mögé jutni. Végül megtalálták a pap energia farrasait. A megfelelő paraméterű energia egységekkel feltöltött akkumulátort egy összeszerelő berendezésnél ellátták csatlakozóval, majd működésbe hozták a biztonsági rendszer számítógépét. A szenzorokra vetíté lézersugarak mozgásba hozták a régóta zárt nehéz ajtót. A teltárukt tűzzára ajtó felnyitása után eléjük tárukt szilárd fal lehervasztotta minden ármükét. Szerencsére eszközökben nem szenvedtek hiányt. Az időzített bányász akna gand nélkül megnyitotta a falat. Utjuk radioaktív parral szennyezett tórnán vezetett tovább. Parszűrá maszk azonban nem jutott mindenkinek. Lépésről lépésre cserélt gazdát egy maszk, míg végül találtak egy továbbit. A köhögéstől és a sugározástól legyengült csapat elérkezett a vadállatok fészékéhez, ahonnan egy véres harc után a még lélegző Algallal menekültek ki. Mirach nem tartogatta tovább információt a Guardianáról, mely nemrég még az Ő birtokában volt. Mikar a Watchtower Calany-ben kiderült Algal mutáns természetű, a feljelentő magához vehette a Guardiant, majd eljutatta megbízójának Lard Dalethnek Fort Nightfall-ba. A Lard nem saját részére szánta a kegytárgyat. Nean templomának jutalmáért szerezte meg. A Nean templomában végzett kísérletek vezettek a karábi veszélyhez is, ám most maguk sem tudják mivel állnak szemben.

Ezek után a csapat elindult, hogy most már valóban megszerezhesse a Guardiant. A bányából kivezető után Carol és mutáns őrsége várta a csapatot. A láthatóan kedvező választ tartalmazó kártyát földhöz vágva idegen erőtől vezérelve a mutánsok veszükbe rahantak. A csata után PearlBlood is előkerült apja halálhírével, majd a szabad égre kísérték ki a csapatot a kaotikus állapotban levő bányából.

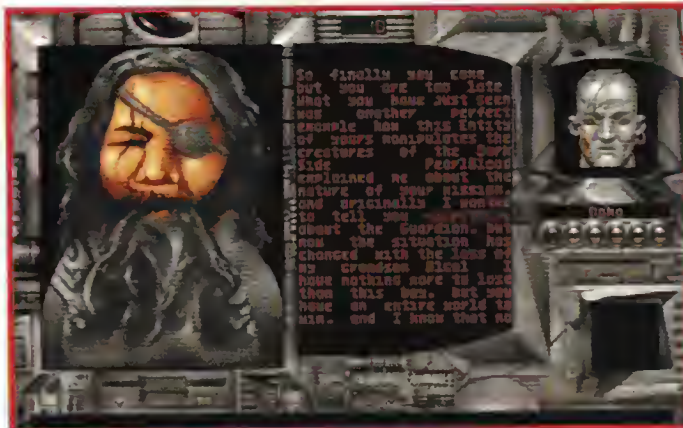
#### Fort Nightfall

Lard Daleth gazaságáról legendák száltak. Erőidtményének alagsaraiban rettenetes szertartásokat tartott. Az őrséget képező ravar lények fegyverzet a legmodernebb volt. Häseink megtalálták a Nean templomnak küldött üzenetet, melyben a Lard közölte a megszerzett kegytárgy árát. Az erőidtményben hangszarral nyíló zárok és egy DNA genetikai biztonsági rendszer ávta a Guardiant. A hangsar kódját a hálázatból tudták meg a kalandozók, ezután egy hangminta tárolásával rögzítették a hangsart. A genetikai zár csak Lard Daleth testének mintájára

tárukt fel, miután egy mintavévvél a Lard teteméből jutattak a szükséges DNA-hoz. A Guardiant telvéteze érkeztek häseink a Nean tarany templamába.

#### Neon's tower

Belépésük után egy hälgy szívélyesen invitálta őket egy szabába, majd türelmüket kérve távozott. A csapat tagjainak ismerás volt a nő, de csak későn jáltak rá, kívül találtak. A várakozásra hamar ráuntak, ám a bejárat előtti örök visszatesekelték a csapatot vendégszabájukba. A harmadik próbálkozásra lefaszlatt az álarc az örökről és az Unbarn szálalt meg rajtuk keresztl. Ezután már csak a fegyverek száltak. Az idegen entitás egyre közelebb hatalt Perihelion világághaz, lehet hogy az utolsó pillanatban érkeztek a bíradalam mindenre elszánt häsei. Egy se-



#### Értékelés

A játékot nehéz lenne összességében értékelni. A legszembetűnőbb a rendkívül profi, igazi Amigós kivitelezés. A kétszer 16 színárnyalatból álló grafikák, melyek stílusa egységesen végigvanul a játékban, egyszerűen elképesztőek. A grafikai effekteken is látszik, a dema coder múlt. A zene ugyanolyan élmény a fülnek, mint a grafika a szemnek. Egyszerűen minden elismerésem a játék hazai szerzőinek. A másik oldal maga a játék. A hangulat remek, de nincs olyan jól összefarva a varázslatrendszer, a karakterek tulajdonságai és azok fejlődése, mint a műfaj legnagyobbjaiban. Ami a leginkább elkeserített, hogy akkor lett vége a kalandnak, mikar már jól belejöttem. A teljes végigjátszás kb. 10 óra körül mozog.

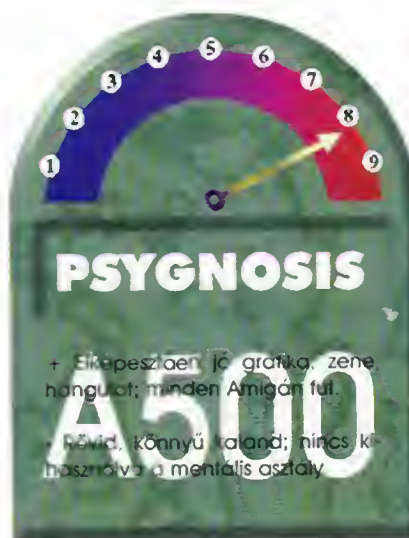
A játék legnagyobb tanulsága: egy program minősége nem a hardware-től, csakis a kreativitástól függ!

A legnagyobb negatívum ami persze csak minden következménye, hogy szinte teljesen biztos, nem lesz folytatás. A Perihelion nyugodtan ajánlhatom minden RPG kedvelő Amigásnak, hiszen valamennyi gépen tökéletesen működik.

Lázi

sült pap volt a csapat segítségére. Egy rabbanás során elvesztette lábát, mikar megérkezett a taranyba a Halál Anyala. Egy illúziófalan ártulva megszerezték a sérült pap tenyerlenyamatát. Miután a pap aktiválta, bejuthattak a szentélybe, ahol a fapap ádáz csatát vívott a Halál Anyalával. Häseink hamar felhívták magukra a gazasz gygysart, de a sokat tapasztalt csapat gyorsan lezárta a csatát. A fapap utolsó lehetetével kimandott teleportja elvitte häseinket a próféciában szereplő fém erőidtményhez, mely két dimenzió határán állt.

A csapatnak minden rendelkezésére állt, hogy megsebezhesse a közben megszülető isteni teremtményt. Pusztulása után keletkező energia felszabadulás hatását häseink nem kerülheték el. Csendben nézték amint előttük néhány pillanatra fellabban egy új nap, majd elemészette Perihelion megmentőit...





# MANCHESTER UNITED

# the DOUBLE

Fociprogramok – egyre másra jönnek, újabbok és újabbak. Különböznek a nézőpontban, grafikában, a csapatokban, ... A sok játék közül csak néhány emelkedik ki. Eddig kettő fociprogram számított referenciának. A Sensible Soccer és a FIFA Soccer. Az első egy jól átlátható felülnézetből

követte az eseményeket, míg a FIFA Soccer egy oldalsó-nézetből jelenítette meg a játékot. A Manchester United The Double (továbbá MUT2) a kettő ötvöze: az izometrikus 3D perspektíva a FIFA-énak felel meg, de sokkal távolabbról láthatjuk a pályát. A sprite-ok pedig a Sensible Soccer kis idióta figuróira emlékeztetnek. Ennek a megjelenítésnek az az előnye, hogy egyszerre a pálya elég nagy részét láthatjuk ohhoz, hogy tervezetten tudjunk támadni, ne csak vaktóban menjünk előre a labdával. A készítők jól ötvözték a két előd előnyös tulajdonságait, és ebből született meg az MUT2. Szerintem ez most talán a legjobb fociprogram, bár még a Striker '95-tel nem játszottam.

A perspektíva tehát jelentősen megváltozott a Manchester United óta. Ezt a



megjelenítést már kipróbálták a korábban Németországban megjelentetett Lothar Matheus Super Soccer-ben, sikerrel. Így a Manchester United egymás után két évben elnyert bajnoki címe "tiszteletére" készült programban is felhasználták. A címben a kétszeres győzelemre utal a The Double kiegészítés. A scroll itt még simább lett mint a Matheus-ban. A Matheus-ban a játékosok mozgása a pályán néhol elég furcsa volt. A védők

csapatjátékra, mert mindig van olyan emberünk, okit meg tudunk tolni egy jól irányzott passzal. Egy jobb ellentelet csak akkor tudunk legyőzni, ha kipasszoljuk. A Sensi-hez hasonlóan itt is a rövid gombnyomással passzolhatunk, a hosszúval lövhetünk. A lövések jól irányíthatóak és nagyon jól csavarhatóak. Eddig még nem találkoztam olyan fociprogrammal, ahol annyira az történt a pályán, amit én akartam. Itt el lehet felejteni a FIFA Soccer-ben és még ezer más programban megszokott pályaközépi nagy verekedést. Tehát az irányítás első osztályú. A grafika izlés kérdése: aki szerette a Sensible Soccer-t, annak ez is fog tetszeni. De aki csak a FIFA Soccer féle látványos tociókat szereti, az undorodva fog eltordulni. Engem lenyűgözött a labda és a kapus rendkívül



késve reagáltak az elhaladó labdákra, így elég tördelt lett néha a játék. A MUT2-ben ezt is kijavították. A játékosok úgy mozognak a gyepen, mint a kis-angyalok. A lehető legjobban (intelligensen) helyezkednek a labdákra, így a támadásokkor nem a "mindenható szőlők"-ra kell építenünk, hanem a jó

élethű mozgása. A mezőnyjátékosok animációja általában elég jó, bár néha kicsit idétlen. A játék talán leggyengébb pontja a hangja. Sajnos a közönség digitalizált örvongése inkább emlékeztet némi zajra, mint szurkolásra.

## KEZELÉS

A program elindítása után a tömenübe kerülünk. Itt a következő pontok vannak: Custom Cup, Custom League, Setup, Single Match, Disk Shop és Season.





A **SETUP**-ban állíthatunk be néhány dolgot:

**Weather:** változhat-e a gyepezet az időjárásnak megfelelően

**Arcade Match:** legyen-e arcade toci rész, vagy csak a manager résszel akarunk játszani

**Transfers:** lehet-e kereskedni a játékosokkal, vagy nem

A **CUSTOM CUP**-nál tudunk saját összeállítású kupát indítani. Beállíthatjuk a fordulók számát (Rounds), a gyepezet minőségét (pitch type), és természetesen a részt vevő csapatokat.

A **CUSTOM LEAGUE**-nél kezdetünk saját összeállítású bajnokságot. A következőket állíthatjuk be: neve, csapatok száma, győzelemért járó pontok száma, döntetlenért járó pontok száma, hány-szor játszson 2 csapat egymással (1 vagy 2) és végül a gyepezet minőségét.

A **SINGLE MATCH** itt is a barátságos meccs fogalmát teszi.

A **DISK SHOP**-nál tudunk lementett állásokat betölteni.

A **SEASON**-nél egy teljes angol bajnokságot indíthatunk el, vagy egy lementett állást folytathatunk. Ezen belül szintén több választható alpont van: Transfers, Managers, Cup Draws, Statistics és Disc shop.

A **Transfers**-nél tudunk kereskedni a játékosainkkal. Ennek kétféle módja van. Az első az az, hogy a más csapatoktól az ún. transfer listára került játékosok közül választunk. Itt általában a vételár a játékos piaci értéke alatt van, de igazi sztárok ritkán kerülnek fel a listára. A másik módja a játékos-kereskedelemnek az, hogy bármely játékosra vételi ajánlatot teszünk a piaci értéke alapján. A játékosokat 12 tulajdonság jellemzi: sebesség, stamina, agresszió, lövéserő, lövés pontossága, labdakezelés, passzolás, védekezés, intelligencia, fitness. A Managers pont-nál tudjuk beállítani, hogy mely (maximum 4) csapat legyen játékos által irányítva.

A **Cup Draws**-nál nézhetjük meg a két angol kupa (Coca Cola Cup és FA Cup)

következő fordulójának sorsolását.

A **Statistics** pont-nál tudunk különféle információkat kémi.

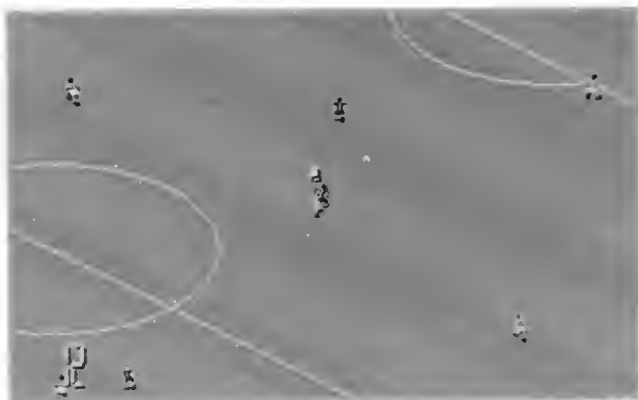
Míg a **Disc Shop** itt is a load/save funkciókat látja el.

A csapatunk stratégiáját a mérkőzés előtt a **Tacti Grid** rendszerrel állíthatjuk be. Ezzel a

többi toci-programban szokásos 5-3-2, 4-3-3, ... beállítások helyett egy 9x11 négyzetes mátrixon jelölhetjük meg, hogy melyik játékosunk hová helyezkedjen a pályán. Szerintem ezzel a rendszerrel sokkal egyszerűbben és valószínűbben állítható be a stratégiánk. Így már tudunk akár támadó éket is csinálni, nem csak azt adhatjuk meg, hogy 3 támadónk legyen és öt védőnk.

A program másik újdonsága, hogy adtak hozzá egy szuper editort. Így teljes bajnokságok és a bennük levő csapatok átszerkeszthetők. Átírhatjuk a csapatok neveit, a benne levő játékosok neveit és tulajdonságait. Átszerkeszthetjük kinézetüket, a csapatok mezeit, mind a színeket, mind a rajtuk látható mintázatot. Az editor segítségével akár egy teljesen új bajnokságot is előállíthatunk. Ha valakinek sok türelme és ideje van, akkor a teljes magyar bajnokságot is bepötyögheti. Aki nem ilyen türelmes (mint én is), az megelégedhet azzal, hogy a Manchester helyett az 1995-ös szezonban például a Ferencváros induljon az angol bajnoki címmért.

A Manchester United The Double igen kellemesre sikeredett. Az arcade rész nagyon jól irányítható és élvezetes. Ezt kibővítették a manager résszel, mely elég összetett, de mégsem bonyolult. Hasznos kiegészítés. Végül az editor zárja a kört. Aki végre egy nagyon jó toci-programra vágyik, és nem gyűlöli az angol csapatokat, az szerezze be, és induljon neki a bajnoki szezonnak.



Végül némi taktikai segítség: célszerű a széleken telvinni a labdát, majd bevelni középre. Kapuro löni kábé a tizenhatos tájékáról érdemes. A kapusok elég jól védnek, így egy jó tejjessel, vagy tőleg egy-egy jól irányzott kapáslövessel tudjuk csak őket megtéveszteni. Nagyon fontos, hogy a legjobb összeállításban és telárlásban jöjjön pályára a csapat. Tehát, ha győzni akarunk egy bajnoki találkozón, akkor időzzünk el egy keveset a Tacti-Gridnél is, és ne essünk neki azonnal a meccsnek.

Charlie

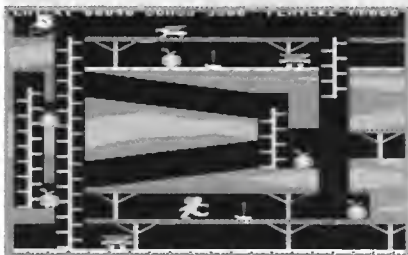




# SHAREWARE

## Bignonia válogatás

A holland csapat mindörökké beírta magát az Amiga SW, PD játékok történelmébe. Programjal sorra vezetik az PD Toplistákat, és természetesen kivétel nélkül mindegyik megtalálható a PD. bankok ajánlatában. A játékok egytől egyig C64-es átiratok, méghozzá az eddig megjelentek közül a legjobban sikerültek. A programok ára még magyar szemmel nézve is hihetetlenül olcsó, mindössze 1\$-ért (+ postak.)



megrendelhetőek. Megjegyzem a postaköltség többbe kerül mint maga a játék.

Az eddig megjelent programok:  
Frantic Freddie



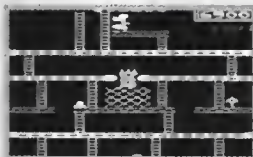
## SpringTime

Nem tudom Ti hogy vagytok vele, de en igen nagyra becsülöm az olyan programokat amik eredeti ötletre épülnek, és ezt értem a gyári játékokra is. Nos a SpringTime éppen ilyen game. Típusra egy 3D-s logikai-puzzle játék, érdekessége viszont, hogy a 3D-s tért igen jól lehet érzékelni, magyarul adja magát a

## Hangmania de Luxe

A számítógépes játékkészítőket igen erősen ösztönzik az épp "aktuális" TV-s sorozatok, rajzfilmek, illetve a különféle szerencse-logikai-és játékok. A Hangmania ez utóbbi kategória kedvelőinek készült. Kellemes, s már-már "jópota" bevezető után jutunk el a játékhoz, ami nem más mint egy szó-kitaláló. Bár német programról van szó, többnyire olyan témákkal kapcsolatos szavakat

Pharaoh's Curse  
Donkey Kong  
Aztec Challenge  
Bagitman  
Popeye  
Zaxxon  
Mr. DO!



Készülőben:  
River Raid  
Dig Dug  
Bandits  
Quest For Tires  
Blue Max  
Beach Head I

Régi számítógépes erre a listára azt hiszem felkapja a fejét, hisz annak idején mindegyik nagy sikerű volt. Ja kérem, akkor még voltak ötletek. A programok természetesen tökéletesen futnak az összes létező Amiga típuson, méretük változóan 100-300 kB közt mozog. Az újabban megjelent játékok bejelentkező képei már egységes desingre utalnak, ahol elolvashatjuk hol tartanak a fiúk a listában, emellett meghatározhatjuk a játék grafikáját és ze-

program. Három "főszereplővel" találkozhatunk a játékban. Mumim – őt mi irányítjuk, Rugi a kis haszontalan rugó, Ixel az az X-jel ő a cél. A játék célja, hogy Mumim segítségével (tologatva-lökdösve) kell a rugót az X-szel megjelölt kockára juttatni, ugratni, a fizika törvényeit figyelembe véve. A viszonylag kis játéktérrel felülről szemléljük, így a 3D-s érzés egészen turán érvényesül. A pályákon található függőleges falakat meglökve tudjuk átalakítani a pályát, megfordítani a talat vagyis megkeresni a helyes utat. No persze közben szorgosan lökdösve rugókat, vigyazva arra nehogy üres helyre (lyukba) pattintsuk. A lapok más-más színű kockákra vannak telosztva, egyes színek a későbbi pályákon meghatározott jelentőséggel, tulajdonsággal bírnak. Vannak teleport kockák, "egyszer használható" kockák, halál kockák stb. A falak átfordulása animált, akárcsak a rugó pattogása. Minden ötödik szint ún. joker level, ahol nincs rugó, ellenben mindenféle szín-logikai feladatok várnak rád. Egyetlen do-



kell megtejtetni amik tipikusan nemzetközies. Például (Amiga) játékok címe, (Amiga) hardware-ek, filmek, általános fogalmak, sex és más érdekes témákkal kapcsolatos szavakat kell kitalálnunk az ABC betűiből válogatva. A programmal játszhatunk egyedül is de egymás ellen is vetélkedhetünk. E csöpp játék szerzői 7 napos szabad használatot engedélyeznek a játékosnak, utána illene elindítani a regisztrációs procedúrát, vagy letörölni a Hangmania-t. Lényegében

néjét (C64 gfx, Amiga gfx, illetve SID, és Amiga zene).

A programok hangulata igen hű, SID hangjára, C64-es képeire semmi panaszunk nem lehet, s mai szemmel nézve is élvezetes.

A későbbiekben rendszeresen beszámolok az újabb kiadásokról, addig is pár kép izeltőként az eddig megjelentekből.

Remélem egyik játékhoz sem szükséges kommentár. Csak így tovább srácok (C64 rulez).

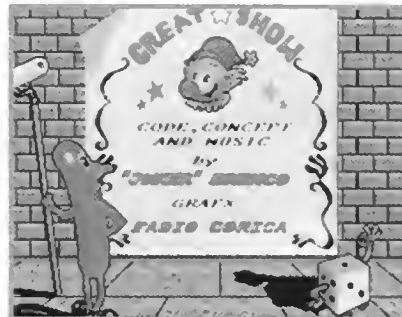
Ard Joosse  
Poomlaan 5  
4334 BT Middelburg  
Holland



logra kell figyelni, az az idő, bár ez sem igazán lényeges, mivel nem kell előlről kezdeni a játékot esetleges elhalálozsnál.

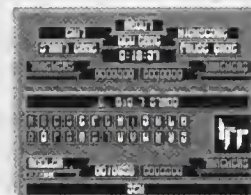
E (shareware) változat csak 20 szintet tartalmaz, a 80 szintes teljes változat 10 \$ elküldésével kapható meg:

TRECESSION  
PO. Box 39  
16035 Rapallo (GE)  
ITALY



csak a program zenéjéről lehet elmondani, hogy átlagon felüli, a képekről (mivel nincs egy darab se, kivéve magát a főképet) nem mondható el ugyanez. Pedig jó lett volna a kitalált szavak után valólamiféle illusztrációt is mellékelni.

Trackers 1994.





## Masterblaster V1.01

Ismét egy olyan típusú játék ami Amigára futatszám akad a profi kategóriától kezdve egészen a PD, SW játékokig, bár ez utóbbiból tipikusan jóval több van. Aki esetleg nem ismerne a stílust, nagyjából arról van szó, hogy egy táblán (labirintusban) 1-X ellentét arra törekszik, hogy a másikat elpusztítsa különféle tegyverekkel, ez utóbbi mint alaptegyver egy időzített bomba. Mivel az ellentelektől falak, téglák vá-



lasztanak el, ezek lebontása illetve lerombolása kezdetben ugyancsak bombával lehetséges. Az időzített bombát az aktuális tűzgombbal lehetjük le, majd spuri onnan 3-4 kockát mert robban a szerkezet. Egyes kirob-

bantott téglák helyén tárgyakat, tulajdonságokat jelképező kockát kapunk. A Masterblaster-rel csak ketten esetleg többen játszhatunk, figyelve a limitált időre. De nézzük a bejelentkező képet.

**Players:** 2-5 (4-Player-Adapter szükséges).

**Shop:** itt lehet bevásárolni az extra kiegészítőket.

**Start money:** start pénz.

A telvehető, illetve megvásárolható extra tárgyak:

**Coin:** Pénz

**Smiling bomb:** Extra bombo

**Smiling flame:** Nagy robbanás

**Shoe:** Sebesség

**Clock:** Idő bomba

**Mole control:** Idő bomba + mozgás

**Superman:** Erő +

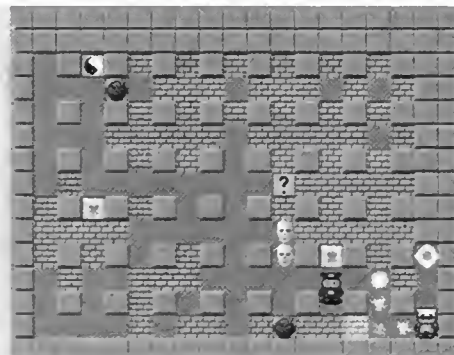
**Ghost in wall:** Átjárás a falon

**Ying-Yang:** Extra élet

**Suit:** Halál

**Stop:** 5 mp. ellentét bénítás

A másik (egyedül is játszható) bomber a DynaBlaster V2.0, erről majd legközelebb.



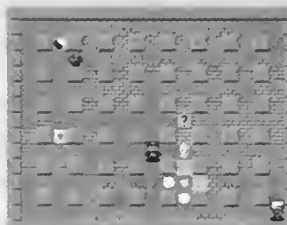
MasterBlaster V1.01

Alexander Ivanot

Am Dorfanger 2

58644 Iserlohn

Germany



## Cybergames

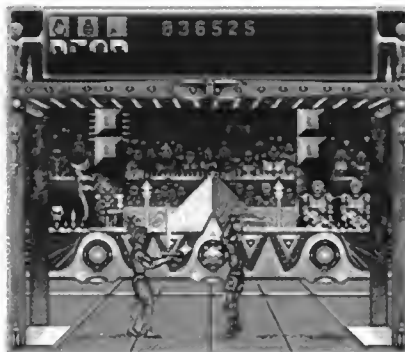
A Mortal sorozat és a Rise of Robot sikerén telbuzdulva alkotta meg a svéd Bjorn Fogelberg a Cybergames-t, ami egy 2 lemezes (SW verzió) verekedős játék. Kivonat a programhoz mellékelt leírásból.

- Ez egy nagyszerű game amiben nem csak ügyességedet, reflexeidet, de taktikai képességeidet is próbára teheted.

- A regisztrált verzió 3 lemez, 35 pályát, 35 mozgástípust, szuper háttérgrafikát, gyönyörű intro, Game Over sequence-t és Win sequence-t tartalmaz, ára mindössze 15\$.

- Regisztrálasd!

Ebben a szimpla verekedős játékban mint a neve is mutatja, egy Cyber-t "alakítunk". Ennek sikerességét úgy mond be-lyegetjük, illetve annak ereje, tegyvere. A sokféle mozgás, ütéstípus be-tanulására segítséget kapunk a lemezen található leírásban. Arról viszont fogalmam sincs miért nagyko-rúaknak ajánlott a játék (a MK-t meg sem közelíti), ha csak azért a gyenge letejezésért nem.



Egy-egy győztes menet után a kapott pénzösszegnek megfelelően vásárolhatunk a Cybershop nevű kereskedelmi létesítményben. Védőfelszereléseket, energiát, erősebb cyber



"alkatrészeket" és persze tegyvereket is. Utóbbiak lehetnek a kés, laser, sav, golyó stb. A játék hangulatos, a normálisan megrajzott képeihez igen lendületes zene társul, viszont kicsit gyengék a hangeffektek. Az első szinten még mindenkit meg lehet fosztani a tejétől egy laza pörgős kardmozdulattal. Ha igazi ellenteleket keresel, azt csak a második szinten találhatsz, de itt aztán brutálisokat. **Kezelése**  
P: Pause

Esc: End game

F1-F4: Speed 68000 Amiga (F1), 68020-40 (F4)

Space: 1 Player tárgy

Enter: 2 Player tárgy

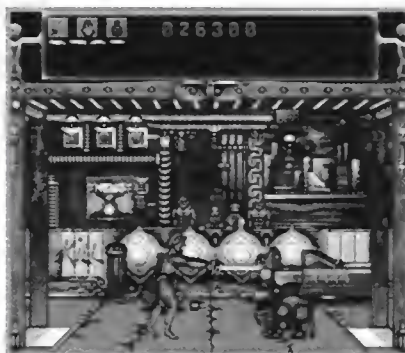
If you are under 18 years of age, don't play "Cybergames".

Bjorn Fogelberg

Sockerbruksgatan 9A

26263 Engelholm

SWEDEN



## FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközzölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp., Pl. 701/765.

Angler



# Revelezés

Az még hagyján, hogy minimum 40 lak meleg van ányékban. Még azt is el tudom valamennyire nézni, hogy kezd kitogni a sör a poharamból, mert legteljebb újra teletöltöm. Jelenleg az sem zavar, hogy már réges régen alajot kellett volna cserélni kedvenc autómban. Sőt, még az sem hozott ki a sodramból, hogy megint nem én nyertem meg a lottón a tőnyereményt, persze úgy nehéz is ha nem is lottózok. Szóval éppen egész nyugis voltam úgyibár, mint azt mindenki észrevehette, de azért az már nekem is igazán sok, hogy ezen a nyáron nincs szünet az újságnál. Igazából persze csak akkor kezdett el zavarni ez a tény, amikor éppen eltöltött volna a semmittevés kellemes érzése, amit jó érzéssel telismerve a Kriszta vagy a Csongor vagy nem is tudom kicsoda rámborított kábé kettőszázötvennyolc hú de nagyon fantas levelet, mondván, de jó nekem, van mit írnom. És ez már sok. Nem a levélmennyiség, hanem a módszer. Mert ugye: ilyen dög melegben ezt a kupacot haza kellett cipelnem, otthon mindenféle szempont és véletlenszerű válogatás alapján kidobálnom a telét, aztán most meg itt aszálódok a billentyűk előtt és próbálak valami kibirhatót alkotni, eddig meglehetősen kevés sikerrel. Egyre csak az motoszkál a fejemben, hogy egy ilyen nehéz fizikai munkát, mint ez a levélírás miért is nem fizetnek meg jobban. De ez ugyebár káltoi kérdés. Csak.

## Brazil féle Amiga Help

Kérem szépen, ennyi volt. Rettenetes mennyiségű levél és lemez postázása után úgy döntöttem, hogy itt a levirban ezennel ezt a kis állandó rávatocskát gyorsan beszűntetem, még mielőtt eléri az egy éves jubileumát. Utálom a nagy felhajtást ugyanis. Ennek ellenére ha valakinek még szüksége van rá, nyugodtan írhat. Azért nem kell nagyon elkeseredni senkinek, mert valami azért lesz majd helyette. Eddig legalábbis úgy néz ki...

## Hurrá

Sziasztok GURU-sok! Hát ez tantasztikus! Amigás újság Magyarországon! Nagyon örülök neki, hogy ez megtörtént és remélem, hogy az Amigások végre tesznek is valamit, hogy ne legyen tisztavirág életű. Például hogy megveszik, de még jobb ha előfizetnek. Srácak tiessétek elő, hogy legyen saját újságunk! (...)

(Semóth Zolt, Budapest)

Figyeltetek, ugye? Egy ilyen felhívást ugyanis nem szabad figyelmen kívül hagyni, pláne akkor, ha csak úgy spontán jön ki egy olvasóból. Nem is akarok semmit hozzátenni, mint azt, hogy kövessétek Zolt példáját és nyomás a postára előfizetni.

## Öröm meg mindentéle

Tisztelt GURU! Oh, elnézés: Tisztelt Amiga GURU! Egy ideig én is előfizető voltam a lapotokra, de aztán le kellett mondanom róla

anyagi okok miatt. (Értsd: zsebpénz csökkenése, GURU árának emelkedése...) Miután megláttam az újságárusnál egy év elteltével, nagyon elcsodálkoztam. Nem, inkább megdöbbentem, aztán örökönynek tódultak a szemembe: végre egy Amigás lap! Az újság nagyon jó (tőleg a színes oldalak), a design is tűrhető, azonban lenne néhány észrevételem az újsággal kapcsolatban.

Ad1: létrehozhatnátok egy GURU csomagküldő szolgálatot, mert a szegény szerencsétlen Amigások megveszik ugye a lapot, látják benne a jobbnál jobb programokat, demokat stb. és csak úgy csorog a nyáluk. Kérdem én: mit érek a játékleírásokkal, ha nincsenek meg a programok? Én még eléggé kezdő Amigás vagyok, ha nem tudtok ilyen szolgálatot létrehozni, légyiszi írjátok meg egy klub címét. Egyébként egy klubba hány éves kortól lehet menni?

Phüüü, ez nehéz kérdés. Én a magam kis fejével úgy gondolom, hogy egy számítógépes klubba kb. akárhány éves kortól akárhány éves korig mehet az ember. Más a helyzet például egy pléjbaj vagy valamiféle sznob klubbal, de gondolom ezek most kevésbé érdekelnek. Klubcímét külön nem írok, van ilyen hirdetés az újságban és remélem lesz még több is. Tehát figyelem: Amigás klubok jelentkezettek és hirdessétek magatokat! Namost a másik probléma az ennél sokkal nehezebb ügy. Baromi jó lenne egy ilyen csomagküldő vagy micsoda, de azt hiszem igen kicsiny forgalmat tudnánk lebonyolítani ebben a mostani szép magyar gazdasági helyzetben. Mint te is írtad, kevés a zsebpénzed és drága minden. Egy-egy program néhány ezer forint vagy több, gondolam te sem tudnád ezt megfizetni. Szóval alma. Arra pedig senki ne is számítson, hogy mi fogunk másolt programokat küldözgetni. Nem marad más mint 1. feladni egy apróhirdetést, hogy cse-repartnert keresel vagy 2. elmenni egy Amigás klubba. Netalán a kevés pénzedet összegyűjtöd és feláldozod egy-egy lemez-mellékletre, amin vannak új programok demoí és egyéb mindentéle dolgok. De ha például előfizetsz, akkor ez ingyen van, és akkor esetleg tudsz majd venni a hamarosan megnyíló PD könyvtárból nagyon olcsón nagyon jó programokat. Hopp, elszóltam magam...

Ad2: Ugye ti sem gondoltátok komolyan a 60 (ühüm 56) oldalosa GURU-t 248 forintért? Ez kicsit sok, nem? A régi GURU kétszer ilyen terjedelmű, de tele ilyen drága volt.

... és kb. mindez volt 1 vagy két éve. Ha esetleg elkerülte volna a figyelmedet, azóta történt egy-két apróság, úgy mint papírár-emelés, bozátcsomag meg hasonlók. Ha elintézed nekünk, hogy fél áron kapjunk papírt és ingyen dolgozzon a nyomda, akkor lehet az újság újra 150 forint. Sajnos megint csak azt az unalmas dumát tudom nyomni, hogy elő kell fizetni, mert akkor például a lemez-melléklet is ingyen van és még olcsóbb is. Igaz persze, hogy egyben kell kifizetni egy

nagyobb összeget, de szerintem megéri. Aztán még arra is gondolni kell, hogy (sajnos) egy csak Amigás lapot kevesebben fognak venni, mint egy alajt, amiben mindenféle van. Bár remélem, ebben az egyben tévedek egy nagyat.

Ad3: Egy szakmai kérdés: mit tegyek, ha az Amigámról letegeztem a billentyűket, majd megmostam őket. Vissza is akartam tenni, de a tele az istennek sem akar ott maradni. Ragasszam vissza?

Jobbhiján. De csak úgy finoman, mert szerintem a leeső billentyűk még mindig jobbak, mint a lenyomhatatlanok. Szerintem egy csöpp(!!!) ragasztót nyomj a billentyűk belsejébe és úgy nyomd őket vissza. Legalábbis ha jól emlékszem, valami hasonló módon lehet visszarakni a billentyűket. Legközelebb mondjuk inkább ne szedd le. A többieknek is ezt javaslom.

Ad4: Hol lehet kapni OS2.x vagy esetleg OS3.x ROM modult az én hön szeretett 1.3-as ECS Agnus-ú A500-asomba? Mert ugye egy 1.3-as Kickstarttal nem sokat lehet kezdeni manapság. (Képzeld el az Amiga 1000-1... Hihihih!)

Elképezelem. Berakam az akármelyik Kickstart lemezt és már használok is, amíg nem kapcsolom ki a gépet. Olcsóbb mint a ROM. Szerintem két dolgot tehetsz Kickstart csere ügyben: vagy felkeresel egy klubot, ahol majdnem biztos van valamiféle bütökölő fazon, vagy körülnézel a hirdetések között, mert most nemrég is volt valami hasonló (Cornelius, ha jól emlékszem). Ha már cserélsz, akkor erősen javaslom a 3.0-át vagy 3.1-et.

Most már betejezem, remélem tudtak válaszolni a feltett kérdéseimre, addig is a GURU LEGYEN VELETEK!

Ui.: Az 1-es pontot sürgősen adjátok meg, mert 1 év és 2 hónapja nem jutattam triss programhoz, és már kezdem eltelejteni a gépemet! És ez HALÁLOSAN KOMOLY! Már állandóan beszikele!

(Hoppál Felicián, Budapest)

Akkor még egyszer: megkerek minden Amigás klubot, hogy jelentkezzen a GURU címén, mert nagy szükség van rájuk!!! Többben vannak akik ilyen és ehhez hasonló problémával küszködnek, és ezen csak és kizárólag összefogással tudunk segíteni. Másképp nem megy. Esetleg szép lassan mindenki vesz egy másfajta számítógépet... És ennél nagyobb hűlyeséget már nem is csinálhat egy Amigás. Naszóval?

## Jon dicséréte (ts)

Helló GURU Team! Egy kicsit mérges voltam amikor megvettem az 5-6 duplaszámot, mert többet késett a szakasosnál, de mikor elolvastam az intrót (4-szet), csak akkor kezdtem táltozni, hogy miről van szó. Szintiszta Amiga! Hát ez már valami. Lehet, hogy a jövő havi számban már lesz lemez-melléklet is? .. (hatósszünet)



Trombiták, fanfarak, útdab, ilyesmik. A lemez melléklet a kékel és vörással alulról megvilágított színpad felett megjelenik, majd szép lassan lejjebb ereszkedik, közben forog egy kicsit. Jól láthatóan meg-megcsillan rajta az Amigás jel és a GURU szöveg. A közönség ámulatlan néz. A színpadot előzőlik a lenge fehér ruhába öltözött szűzlányok és körülöttük az érkező lemezt, majd később leborulnak elé. Stb., stb. stb. Remélem meg vagy elégedve mind az előadással, mind a megjelent lemezzel. Gondolom előfizető vagy és akkor valószínűleg már ingyen meg is kaptad, vagy ha nem, akkor semmi kétségem afelől, hogy már elő is fizetted. Lassan kezdlek kissé egyhangú lenni, de hát ha egyszer ilyen nagy szívem van és mindenkinek csak segíteni akarok...

A leírásokat olvasva jöttem rá, hogy ez a Jon milyen színvonalas cikkeket tud írni. (Csak így tovább Jon!) Tele van poénnal, ráadásul lehet, hogy az ő leírásai miatt fogam megvenni a programokat.

Ne tud meg, de a Jonnak akkorára nőtt az önbecsülése a leveled óta, hogy alig fér be a szerkesztőségbe. Gyorsan a felkemerre is kötötte, hogy a következő üzenetet szóról szóra írjam be a levrovba: "A Jon üzeni, hogy még véletlenül se keverjétek össze azzal a névbitorlóval, aki a Jönévű Shenki hajóján matrakodik! Csak a Mad Dog Jon az Igazi Jon!". Hát tessék ehhez tartani magatokat ezentúl. Ja és azt is üzeni, hogy ezentúl olyan leírásokat fog csinálni, de olyanokat...

Azért több cikk is tetszett. Ami még nagyon tetszett az újságban: az értékelésnél a pozitívum és a negatívum az adott programról. Jó ötletnek tartom a Cheat Mode rovat beindítását és a toplistát is. Összegezve, az újság színvonala egy tízes skálán 10 pont a négyzetben. Ha az újság színvonala ilyen marad, akkor lehet, hogy előfizetek kb. 400 évre.

Tisztelettel egy pécsi 21 éves Amigó: Mátray József.

Üi.1: Ha lehet, akkor a Jon írjon egy teljes leírást a Dragonstone-ról és a Voyages of Discovery-ról.

Üi.2: Kedves, aranyas Brazíliam, levelem légszives tedd be a levrovba. Azt hiszem elég szépen kérlek, hogy megtegy. Néhány nap múlva (akkor lesz tizedik) küldöm a karton jó pécsi Szalon sörö!!!

Oh, hát az már csak természetes, hogy egy ilyen szép kérést nem hagyjak figyelmen kívül. De figyelmeztetlek, leveled utolsó bekezdését, azaz a kettedik utóiratát egészen jól megjegyeztem am! Remélem éppen és egészségesen megérkezik az a karton sör, és akkor nem muszáj 400 évre előfizetned, elég lesz mondjuk csak 154-re. Esetleg meg a Jont is ráveszem egy kis leírás készítésre. (Élérkeztem.) Micsoda kedves és segítőkész is tudok én lenni ha szépen kérek... Küldd a sörö!]

#### PD témáról néhány szó

Yoho Brazíli! Naszával... A 95/5-6-os GURU levrovatában kertet, hogy ha akad olyan elmeháborodott aki Amigás PD-ke akar másolni az írjon neked. Na én lennék annyira örült, hogy más Amigasokon segítek. Tehát ha len-

ne valami PD másolás játék, akkor én benne vagyok. (...)

Vigyázat! Az ilyen önkéntes segítséi kényeser veszélyes. Mindenféle plusz munkával meg mindentelével jár, például előbb vagy utóbb tönkremegy a drive vagy ilyesmi. Remélem jól meggondoltad te is, és a többi hibbant úriember is, aki hasonló témában írt levelet. Elnézést, de csak ez az egy levél került ide be, de a válaszom ettől függetlenül mindenkinek szál. Csak előbb egy kis kitérő.

Ja, láttam, hogy codeket keresel akik esetleg segítenének megimni valami Amigás coder könyvel. Lehet, hogy tudnék segíteni. Mondjuk nem vagyok egy nagy code... Még C64-en egy Majic12 nevű csapatban kezdtem code-/crackolgatni, aztán amikor Amigát vettem már aznap írtam rá inrtól scroll+zene+logohullámzást víztűkrözdés copper effektel (nem túl nagy code, csak éppen akkor töltöttem be a Seka assemblert először...). Tehát főleg no system code-val tudnék segíteni (csak assembly nyelven). Pl.: Amigák kompatibilitási problémái assembler code szinten (proci privilégium + 68000 / 68020 + különbségek, gtx chip különbségek) meg pl. hogyan használjunk Amigán chunky törmátumot (pl. chunky->planar rutinok, copper chunky elve, codja stb.). Ja és ha kell róerő időmben letaródíthatom az AgaManual c. opuszt magyarra...

Szuper. Ettől a felajánlástól függetlenül (is) azonban úgy tűnik, könyv nem lesz. Persze csoda történhet még. De, Arra gondoltam, hogy lehetne csinálni egy valamilyen rendszerességgel megjelenő lemezújságot, amire az eddigi tapasztalataim alapján nagy (azaz NAGY) szükség lenne. Sőt, egy ilyen jellegű valamilyen lemez farmájában könnyebb is felhasználnia az érdeklődőknek, hiszen egyből att van rajta az összes forráskód az esetleges segédprogramokkal egyetemben. Nem csak assembly, hanem AMOS, C és bármi hasonló témájú stuff rákerülhetne. Ha jobban belegondolok, ez amit most leírtam még fontosabb is lenne első nekifutásra mint a PD bank, és ehhez ettől a pillanattól fogva konkrét jelentkezőket várok. Tehát aki ebben konkrétan tudna segíteni, az azonnal jelentkezzen!!!

Na újra vissza a PD-s témához... Ez nem teljesen világos, hogy hogy csináljuk ezt a PD másolatot... Mivel Amigán kb. 5000 lemeznyi PD cucc van amit szépen kategorizáltak (most pl. a boldogult FISH sorozatra meg az ilyenekre gondolok) és ha valaki kéri lölem a FISH 896-os lemezét akkor azt én honnan szerezném meg neki? Mert nekem sajna nincs 5000 lemezem... Mondjuk InterNet/AmiNet-en tent van nagyon sok PD cucc. Szerintem az lenne a legjobb, hogy mondjuk leszednénk az InterNetről egy AmiNet server index file-ját és meg összeszedhetnénk, hogy itt még minden emberkének milyen PD cuccai vannak és abból csinálnánk egy szép hosszú listát és abból lehetne válogatni. (Van vagy 15.000 file az Amine-en - JOCO) Ja és még valami: a szabvány lemezes másolatok mellett egyre jobban terjed a VBS Amigan, így szerintem lehetne videokazira is másolni. (...)

(Török László, Zalaegerszeg)

Gyorsan megnyugtattak, nekem sincs 5000 lemezem, de még 1000 sem. Sőt. Viszont nem is úgy gondoltam a PD másolást, hogy ami eddig Amigán megjelent azokat mind tároljuk és aztán aki amit kér kapja. A dolog kb. úgy fog működni, hogy a frissen érkező anyagok közül fogunk mindig válogatni, és az általunk összeállított lemezekből lehet majd választani. Arra egyébként sem fog szerintem senki vállalkozni, hogy összegyűjti (pontosabban: megveszi) az összes PD anyagot és akkor de jó, megvan minden. Meg erre szerintem szükség sincs. De ha valaki ezt is megcsinálja, hát telke rajta, csak akkor írjon nekem egy levelet és becsszóra kap legálább egy fél oldal ingyenhirdetést a GURU-ban. Szóval mint mondtam, egy válogatás sorozatról lenne szó, ami hetente, havonta vagy akár mikor frissülne. Tartalmazna mindentelét, tehát a játéktól kezdve a demokon keresztül a programozásig mindent, ami valamilyenre is használható vagy jó. Erről lenne egy mindig bővülő listánk, amit mindenki ingyen elkérhet ha küld egy lemezt meg válszborítékot, vagy önköltségi áron megrendelheti. Ebből a listából aztán lehet választani és megrendelni a kívánt lemezeket, valamilyen jelképes szolgáltatási díjért cserébe. Mivel hatalmas mennyiségű szatfer anyagról van szó, minden valószínűség szerint a gyűjteményünk csak CD-n lesz meg, ezért ha valaki csatlakozni szeretne a másolatok hadához, nem árt ha rendelkezik valamilyennel vagy vesz egyet. A VBS (gyk.: Video Backup System) alkalmazását mi nem támogatjuk, de ha te erre is másolnál, akkor oké csinálhatod, megegyeztünk. Já lenne egy BBS-t is csinálni, amin mindig a legfrissebb anyagok lennének elérhetők, de ez tényleg csak akkor lehetséges, ha valaki nagyon komolyan rászánja a szabadidejét (és telefonvonalát, gépét, mademé) egy ilyennek az üzemeltetésére. Na akkor most első nekifutásra ennyi. Nem tudom mit hagytam ki a válaszból, nyilvánvalóan sok mindent, de szerintem a lényeg benne van. Nemsokára, ha minden jól megy, már valamilyen konkrétumot is tudok majd írni. De addig kell még egy párat aludni.

És akkor most itt a vége tuss el véle. Néhány pillanat múlva berekeszttem hagyományos havi örsi gyűlésünket, hiszen ebben a melegben ennél hosszabb időt eltölténi mindentelére komoly ügyek megbeszélésével szinte lehetetlen. Legalábbis így, ebben a törmában. Majd a táborban valami kellemes hűvös helyen néhány korsó sör (vagy kisebbeknek némi üdítőital) társaságában lesz még elég alkalmunk dumálni és sötét terveket szövögetni. Remélem sokatokkal fogok a táborban találkozni és minden jobbnál rosszabb ötleteiteket megosztjátok velem és a szerkesztőség egyéb hibbant tagjaival. Addig is pá, bíjátok ki addig ezt a hőséget valahogyan.

Brazíli

Üi.: Ha esetleg ez a szám általam ismeretlen okból a tábor után kerülne már csak utcára, akkor kellemes hűvösti ünnepeket és boldog karácsonyt mindenkinek.



# ZENEMÁVIA

Big Hello minden olvasónak!

Először is a levélírókhoz szólnék néhány szót, ugyanis a Zenemániával kapcsolatos levelekre néha igen későn küldök választ. 1-2 hét is eltelik a levél feladásától számítva. Ennek az az oka, hogy a leveleket akkor kapom kézhez, amikor a szerkesztőségben járok, és nem akkor amikor az oda megérkezik. Én pedig nem járok minden nap a GURU háza táján. A választ késlelteti az is, hogy néha nekem is utána kell néznom a kérdéseiteknek, mert sajnos nem vagyok mindentudó, mindenható...

Ennek ellenére szép számmal kapok látleveleket, ami nagy örömmel tölti el. Csak így tovább! Ha kérdéseitek van írjátok meg a GURU címére (1399 Bp., Pf. 701/765), ha a Zenemániában szereplő PD, ShareWare, Preview legálisan terjeszthető programokra szükségetek van, akkor Amigán formázott DD-s vagy HD-s lemezt is küldjétek. Minden levélre válaszlok, minden lemezt visszaküldök, csak a vászborítékot ne felejtsetek el.

Még mindig levelezés. Minden második levélíró az AURA 16 bites PCIMCA sampler kártyáról érdeklődik. Erről nyomatam össze néhány Információt.

A kártya az A1200 és az A600 PCIMCA portjára köthető, 12/16 biten tud a harddiskre digitalizálni és onnan lejátszani. Eme fő funkció mellett a programok egyéb módokon sajátosan is kihasználják (Pl.: Octamed...). A kártya ára Angliában Kb. 80 Font, de a ProMIDI intertéssel együtt már 90 Fontérf is kapható. További Információk:

HISOFT Systems  
The Old School, Greenfield  
Bedford MK45 5DE UK

Hatline: +0500 223660

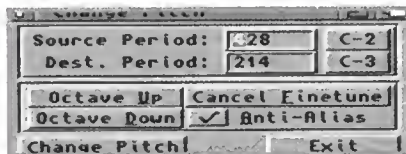


Nos, miután minden egyéb kötelezett-ségemnek eleget tettem, folytassuk az előző számban elkezdett OctaMED leírást...

A múltkor a Main Window Edit... menüjénél hagytuk abba. Az Edit menü a program Sample Editora, itt szerkeszthetjük saját hangmintáinkat.

Felül rögtön a képernyőn látható hangminta-részletet használt láthatjuk (Display), ha van valami betöltve, mellette pedig az egész hangmintát (Buffer). Utána a kijelölés (ha van) kezdetét (Range Start) és végét (Range End) írja ki a gép bójtokban. Az utóbbi három adat felülírható. A kijelölést a bal egérgomb segítségével végezhetjük el. A hullámtorma melletti Slider szolgál a látható hangminta-részlet nagyítására, kicsinyítésére, az alsó slider pedig a mozgathatósága.

A Play Display gombbal játszhatjuk le a képernyőn látható hangminta-részletet. A Display All láthatóvá teszi az egész hangmintát, a Zoom In, Out pedig nagyítja és kicsinyíti. A Range Display kijelöli az egész látható hangminta-részletet. A Sample< gombbal felülírhatjuk a hangmintánkat a puffer tartalmával, a >Buffer gombbal pedig az egész hangmintánkat másolhatjuk be a pufferbe. Ez akkor használható, amikor a hangunkat meg akarjuk őrizni eredeti állapotában (>Buffer), hogy majd később, ha esetleg elállítgatunk rajta mindent, akkor visszakaphassuk (Sample<). A Monitor üzemmódban hallgathatjuk meg a hangdigitalizálónkról (ha van) jövő hangot, a Digitize módban pedig rögzíthetjük azt. Ezen esetekben a bal felső sarokban kapcsolgathatjuk a jobb, illetve bal csatornát. A Pitch mezőben változtathatjuk meg a hang magasságát, ha az általunk beírt érték egész hangra esik, akkor azt a gép ki is írja (C-2 = 428, C#2 = 404, D-2 = 381...), vagy ha nyomva tartjuk az egérgombot a hangmagasságot jelző boxon,



akkor a billentyűzetről mint zangarabillentyűzetről is beadhatjuk az értékeket (Q = C-2, 2 = C#2, W = D-2).

A Range kezdetű sorban vannak a kijelöléssel kapcsolatos műveletek. A Show megmutatja, a Play lejátsza, a Reverse megfordítja a kijelölt részt, a többi gomb funkciója ekvivalens az általános kijelölési műveletekkel.

A Freehand mód bekapcsolása után szabadkézzel rajzolhatjuk a hangmintát, az ügyesebb kezűek kirajzolhatják a szóroket (zajokat) a hangmintából. A Loop bekapcsolásával két jelző között újra játszathatjuk a hangot folyamatosan. A jelzőket a Loop Point segítségével helyezhetjük el. A kis nyílakkal vagy egérrel mozgathatjuk a loop elejét (Start) és végét (End). Az S button csak a sztereó hangmintáknál működik, ezzel lehet jobbra, balra, középre állítani a hangot.

A Sample Editor felső menüje is tartogat egy-két érdekességet. A Project menüben törölhetjük ki a hangmintát a memóriából (Flush Sample), tölthetünk be újat (Load) vagy menthetjük el ötletem formájában (Save as...).

Az Edit menü a szokásos és az előbb ismertetetteken kívül tartalmazza még a hullámtorma invertálását (Invert), ami egy tükrözés a középvonalra, a Chop műveletet, amivel kitörölhetjük a hangminta ki nem jelölt részét és kitörölhetjük a nulla vagy nagyon halk hangokat a hangminta két végétől (Remove Unused Space). Az Adjust Y menüvel állíthatjuk a kijelölt részt függőlegesen a középvonalhoz képest, a Centralize menüvel pedig középre rakhatjuk azt.

A Tools menü egy része is megtalálható az Edit ablakban, a következők viszont nem:

Az Add Workspace funkció, ami munkaterületet (csendet) ad hozzá a hangmintához. Az ekkor megnyíló ablak a beállításokra szolgál. A Factor-ral állíthatjuk be hogy hány-szorosára, az Adjust-tal azt, hogy hány százalékra és a Bytes mezővel pedig, hogy hány bájtal nőjön meg a hangminta. Az Add to... gadget pedig annak kiválasztását teszi lehetővé, hogy a hangminta elejére vagy a végére kerüljön az üres hely. A Calculation Range Time megadja a kijelölt rész hosszát másodpercben. A Play Tune Tone egy normál C hangot ad, amihez hangolhatjuk a hangszerünket.

Talán az Effect menü itt a legfontosabb, mert itt változtathatjuk meg a hangmintánkat a legnagyobb mértékben. Az effektekkel való kísérletezés előtt érdemes a hangmintánkat a tentebb említett módszerrel elmenteni legalább a memóriába, mert Undo funkcióra itt sajnos nem lesz lehetőség csak ilyen módon.

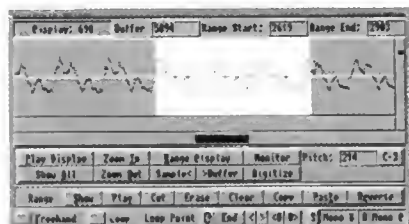


Az első effekt a **Change Volume**, amivel ha van kijelölés akkor annak, ha nincs akkor az egész mintának a hangerejét állíthatjuk be. A **Start** a kezdeti, az **End** a befejező hangerő növekedés mértékét állítja százalékosan. Így halkítás és hangosítás is létrehozható.



Ha ezt nem akarjuk, akkor állítsuk a két slider-t ugyanolyan mértékben. Például a **Start**=200, az **End**=200 egy kétszeres hangerő-növekedést eredményez halkulás vagy hangosodás nélkül. A **Check Clip** bekapcsolásával kiküszöbölhetjük a hangerő-növeléssel járó esetleges torzulást, a **Max Clip** értékével pedig meghatározhatjuk a maximális torzulás mértékét százalékosan. A beállításainkat a **Change Volume** button hajtja végre. A maradék néhány funkció azonnal végrehajtható. A **Fade In**, **Fade Out** a halkítás és hangosítás, a **Halve**, **Double** a fél és dupla hangerő, a **Max** pedig a maximális torzulásmentes hangerő egyszerűbb elérésére szolgál.

A következő effekt a **Change Pitch**, amivel az aktuális hangmagasság változtatható meg, tolható el. A **Source Period** az ahonnan és a **Dest. Period** az ahova kerüljön a hangmagasság. Az értékeket az **Edit Sample Pitch** ablakához hasonlóan kell beírni. A **Change Pitch** gomb hajtja végre az eltolást. Itt is vannak azonnal



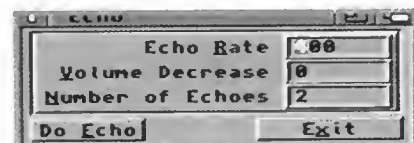
végrehajtható parancsok. Az **Octave Up** egy oktávot emel, az **Octave Down** egy oktávot mélyít a hangmintán, a **Cancel Finetune** eltolja az **Instrument Parameters Window**-ban beállított finetune (finomhangolás) értékkel a hangmagasságot és az ott beállított **Finetune** értéket nullára állítja. Az **Anti-aliasing** bekapcsolása hasonlókat eredményez mint a grafikában, elmosso, tinomabb ívűvé teszi a megváltoztatott hangot.

A **Mix** effekt a puffer és az aktuális hangminta összekeverésére szolgál. A **Source Level** a puffer, a **Dest. Level** az aktuális hangminta hangerejét szabályozza. Ha azt akarjuk elérni, hogy a keletkezett hangminta hangereje maradjon 100 szá-



zalék, akkor 50-50 százalékra kell állítani a két slider-t, mert a hangerők és így a százalékok is összeadódnak. Az összemácsolást a **Mix** gombbal hajthatjuk végre.

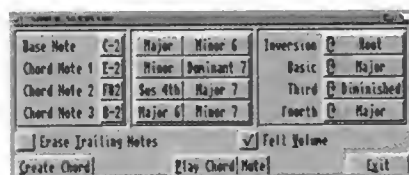
A **Filter/Boost** effekt használatakor a **Filter** mótítja (szűri), a **Boost** erősíti a hangmintánkat. Az **Averaging** határozza meg az effekt erősségét, a **Distance** pedig tolgalmam sincs mit.



Az **Echo** effekt egy egyszerű visszhang létrehozására szolgál (lásd még Tihanyi Apátsg). Az **Echo Range** a visszhangok sűrűségét, a **Volume Decrease** a halkulásukat és a **Number of Echoes** a visszhangok számát határozza meg. A beállított visszhang a **Do Echo** gombbal készíthető el.

A **Create Noise** effektel elzajosíthatjuk a hangmintánkat a **Level**-nél beállított mértékben. A zajt a **Create Noise** gomb állítja elő.

Végül, de nem utolsó sorban maradt a **Create Chord** effekt, amivel akkordokat csinálhatunk a hangmintánkból. Először is megjegyezném, hogy az akkord az ugyanazon hang több hangmagasságon való egyidejű megszólaltatása. Az akkordokat azért kell képezni, mert az egyidejű megszólaltatás több hangcsatornát igényel, ami nem mindig van. Ha viszont az egy időben több hangmagasságban megszólaló hangokat egy hangminta tartalmazza, akkor ahhoz elég csak



egy hangcsatorna. Az Akkordokat érdemes tisztán, egy hangon megszólaló hangokból képezni, mert ha akkordból képünk akkordot, akkor az eredmény már igen nehezen követhető. Összesen négy hangból képezhetünk akkordot. Az alaphangot (**Base Note**) mindig meg kell határozni (bal egérgomb plusz a hang a billentyűzetről) és meghatározhatjuk a maradék három hangot is. Ha ezt nem tesszük, akkor választhatunk alap zenei akkordokat is az alaphangot alapul véve.

Képezhetjük az alaphang major, minor... összhangzatát. Aki ezeket a zenei kifejezéseket nem ismeri, az kénytelen izomból beírni a hangokat. Nem lehetetlen, többnyire én is így szoktam. Az akkord képzésekor a magasabb hangoknak hamarabb vége lesz mint a mélyeknek, de ha bekapcsoljuk a **Erase Trailing Notes** funkciót, akkor csak addig szól az akkord amíg mindegyik hangja szól. A **Full Volume** a maximális torzításmentes hangerőre szabályozza az akkord hangerejét. A **Play Chord**-dal hallgathatjuk meg amit csináltunk, a **Mute**-tal hallgathatjuk el azt. Az akkord a **Create Chord** gombbal hozható létre, az eredmény az aktuális hangszerhelyen keletkezik.

Ezek voltak az effektek.

A következő menüpont a **Loop**. Ebben a témában már szóltam egy-néhány szót ebben a cikkben, itt most kiegészülnek az ott leírtak. A **Show Loop** ráközelíti a beloopolt részre, a **Snapshot Loop** említi az aktuális loopbeállításokat a memóriába, a **Recall Loop** pedig visszaállítja azokat. A **Mark** kijelöli a loopot az aktuális kijelölésre (**Range**), a látható hangmintarészletre (**Display**) vagy az egész hangmintára (**Waveform**). A **Find Zero Loop In/Out** megkeresi a loop pozíciójához legközelebb eső nulla értékeket (így lehet olyan loopot csinálni könnyedén, ami nem pattog). A **Range = Loop** kijelöli a beloopolt részt, az **Erase Before Loop** a loop előtti, az **Erase After Loop** pedig a loop utáni részt törli le.

Az utolsó menü a **Setting**, ahol beállíthatjuk a Kijelző típusát (**Display Type**). Ezen belül a kijelző lehet vonalakból (**Line**), vagy pontokból álló (**Pixel**), beállíthatjuk a pontok sűrűségét (**Pixel Density**), a legkisebb nagyítást (**Minimum Zoom**), azt hogy a nagyítás középpontja mindig a kijelölt rész legyen (**Center Zoom Slide on Range**) és kérhetünk gyorsított grafikai kijelzést (**Fast Graphic**). Megváltoztathatjuk a hangmagasság kijelzését Hz-re (**Pitch in Hz**), beállíthatjuk azt hogy mintavételezés közben halljuk a hangot (**Sampler Voice Monitor**) és a kimentéskor csinálhatunk ikont a hangmintáknak (**Create Icons for Samples**).

Ennyi volt az **Edit Samples** Ablak.

Már csak pár sor maradt, de hogy az se vesszen kárba, leírom a maradék négy gomb funkcióját a töményből:

A szerkesztő mód bekapcsolása (**Edit**), a **Space**-t lásd az előző számban, a multichannel üzemmód (**Chord**) bekapcsolás és az oktáváltó (**Oct**).

Ennyi fért bele ebbe a hónapba, mindenkinek kellemes zenélgést, viszlát a jövő hónapban, illetve a GURU táborban.



# Hírek

## Újabb PageStream hírek

A hosszú ideje készülő PageStream 3.0-hoz újabb (immár a nyolcadik) upgrade jelent meg. Az aktuális 3.0h változatot hamarosan követni fogja a 3.0i és a véglegesnek ígért 3.1 verzió is.

Az upgrade-del egy időben adtak hírt újabb opcionálisan megvásárolható modulok megjelenéséről. A True Type Engine – True Type fontok használatát teszi lehetővé – 25, a Gary's Effect – a BME2 kiegészítése 12 új effektel, pl. Convolve, Blur, Histogram, Gamma, Average, Threshold, Solarize – 25, Direct Templates – 488 sablon a munkához, melyekből kb. egy tucatot mintaként kapunk az upgrade-del – 30 dollárba kerül. Az év tolyomán meg fog jelenni egy text effect modul is, mely lehetővé teszi teliratok görbére történő tesztelését.

Az Amigás változathoz csak kissé kopcsalódó hír, hogy kitűzték a Mac és Windows változat megjelenési idejét is. A Mac változat már 1995 negyedik negyedévében várható, míg a Windows változat, melyet igozi 32 bites alkalmazásnak ígérnek, csak 1996 első felében fog megjelenni. A jelenlegi Amiga felhasználók lehetőséget kapnak platformok közötti upgrade-re is.

## Blizzard 1230-IV

A hazánkban is népszerűnek számító Blizzard 1230 kártyákból új változat jelenik meg augusztus tolyomán.

A Blizzard 1230-IV 5-10 %-kal gyorsabb a korábbi modelleknél. Az kártyán 128 MB RAM helyezhető el, mely tovább bővíthető az opcionális SCSI modulon (újabb 128 MB-tal egészíthető ki). A kártya talán legnagyobb újdonsága, hogy billentyűzetről lehetséges a belső 68020-ra történő visszakapcsolás.

És természetesen az ár is olaposan csökkent, az 50 MHz-es 68030-as változat 349, vagy 68882-es koprocesszorral együtt 499 DM-be kerül.

phase 5 digital product  
In der Au 27

61440 Oberursel

Tel.: +49 6171 58 37 87

Tech Hotline: +49 6171 58 37 88

Fax: +49 6171 58 37 89

## Blizzard 1260

Ho valaki ragaszkodik az 1200-eséhez, akkor most a Blizzard 1260 turbókártya segítségével igazi high-end Ami-

gát alakíthat ki belőle. A kártya lelke egy 50 MHz-en működő 68060-as processzor, mely több mint 80 MIPS-es teljesítmény elérésére ad lehetőséget. A kártyán 64 MB RAM helyezhető el, mely további 128 MB-tal bővíthető az októberre ígért SCSI kártyán elhelyezkedő SIMM foglalat segítségével.

A kártya szeptemberben fog megjelenni és 1249 DM-be fog kerülni.

## Blizzard 2060

Az A2000 tulajdonosoknak sem kell nélkülözniük a 68060 nyújtotta fantasztikus teljesítményt, mert a phase 5 rájuk is gondolt a fejlesztésekkor. E kártya is 50 MHz-es 68060-ast tartalmaz, 128 MB-ig bővíthető a 4 SIMM foglalat segítségével. A kártyán található az SCSI-II-es vezérlő is és a KickStart 3.x számóra a foglalat is. Ez utóbbira szükség is van, mert a kártya igényli a 3.x-es KickStart használatát. A gyártó nem titkolja, hogy vannak kompatibilitási problémák, de a viszonteladóktól beszerezhető információk megszerzését javasolja az érdeklődőknek.

A kártya szeptemberben fog megjelenni és 1295 DM lesz az óra.

## Az ASDG sorsa

Az Elastic Reality, mely korábban az ASDG néven lett ismert cég, beolvadt a Tewksbury székhelyű AVID Technology cégbe. A beolvadás következtében kissé megváltozott a cég korábbi felhasználói támogatási politikája. Június 1-től csak 90 napig terjed az ingyenes tanácsadás, de megszűnt a telefonos hot-line. A 90 nap letelevél lehetőség van 1 év időtartamra szóló támogatási szolgáltatási csomagok vásárlására.

E korlátozások mellett talán már az is jó hírek számít, hogy tovább torgalmaznak az Amigás termékeiket, köztük a népszerű ADPro-t is.

ERI Amiga Support

925 Stewart St.

Madison, WI 53713

Fax: (608)271-1988

EMail: erisupport@ool.com

EMail: 74774,1542@compuserve.com

## ImageFX 2.1

Ingyenes upgrade jelent meg az egyik legnépszerűbb rajzolóprogramhoz. Az új verzió több szolgáltatását töleg a grafikus kártyával rendelkezők fogják értékelni. Jovítottak a Preview megjelenítés minőségén, ez Workbench és Retina ab-

lak használatokor jelentkeznek, továbbá Picasso és más Cybergraphics formátumot támogató kártyák esetén 24 bites (full color) preview használata is lehetséges. Új szolgáltatás, hogy lehetséges a Video Toaster közvetlen használata is: frame-grabber-ként, gyors renderelési teladatokra, és természetesen munkaképernyő-ként is.

További lényeges bővülés, hogy a program immár támogatja a HP ScanJet scannereket, és az egyre népszerűbb Fargo Primera (Pro) nyomtatókat.

Nova Design, Inc.

1910 Byrd Avenue

Suite 214, Richmond

Virginia 23230

USA

Tel.: (804) 282-6528

Fax: (804) 282-3768

EMail: Kermit@cup.portal.com

(Kermit Royce Woodall)

## Megszűnt a GVP

1995. június 1-től a német M-Tec és az angol Power Computing vette át a GVP termékek torgalmazását és támogatását.

M-Tec Hardware Design

Horster Str. 297.

46238 Bottrop

Tel.: +49 2041 4656

Fax: +49 2041 4660

Power Computing Ltd.

44 o/b Stanley St.

Bedford MK41 7RW

Tel.: +44 1234 273000

Fax: +44 1234 352207

## Aminet CD 7

Augusztus elejétől már szállítják a népszerű Aminet CD sorozat legújabb, Immár 7. tagját. E CD-n az Aminet-re feltöltött tile-ok június 26-ig találhatók meg. (Az előző CD-t április 28-cal zárták.) De a tile-okon kívül még közel 10.000 kép is található, melyekhez a könnyebb felhasználhatóság érdekében grafikus index tile-okot is készítettek.

Akinek volamilyen munkája a CD-re került, az most is jelentkezhet a tisztelet-példányért a készítőknél. A CD ára egyébként 25 DM (vagy \$19.95).

Stefan Ossowskis Schatzruhe

Tel.: +49-201-788778

Fax: +49-201-798447

Email: stefano@tchest.eunet.de

folytatás az 53. oldalon



# A Rendszerbarát

Az `StrToDate()` függvény meghívása előtt a struktúrát inicializálni kell. Az inicializálási értéke a következők:

**dat\_Stamp** – figyelmen kívül marad, itt kapjuk vissza az eredményt.  
**dat\_Format** – a dátum formátumának megadására szolgál.

Ha a megadottaktól eltérő értékkel kerül meghívásra, akkor a **FORMAT\_DOS** alapértelmezést fogja használni.

**FORMAT\_DOS (0):** AmigaDOS formátum (dd-mmm-yy).

**FORMAT\_INT (1):** Nemzetközi formátum (yy-mmm-dd).

**FORMAT\_USA (1):** Amerikai formátum (mm-dd-yy).

**FORMAT\_CDN (3):** Kanadai formátum (dd-mm-yy).

**dat\_Flags** – a konverzió "finomállítása"

**DTF\_SUBST:** a függvény figyelmen kívül hagyja

**DTF\_FUTURE:** Mivel nem csak pontos dátum adható meg, hanem használhatók a hét napjai is, a **DTF\_FUTURE** megadásával a héttől a következő héttől fogja jelteni. Ha nem adjuk meg, akkor a héttől az előző héttől fog megjelenni.

**dat\_StrDay** – a függvény figyelmen kívül hagyja. Ellenkező irányú konverzióval a hét napjának a nevét kapjuk itt vissza. Ha NULL pointert adunk meg, akkor nem hozza létre a stringet.

**dat\_StrDate** – a dátum mezőre mutató pointer. Lehet a **dat\_Format**-nak megfelelő dátum, vagy a dátum helyettesítésére szolgáló string (pl. Tomorrow, Today vagy a hét napjai). Ha NULL pointer kerül megadásra, akkor a **DateStamp** struktúra **ds\_Days** mezőjének tartalma nem fog változni.

**dat\_StrTime** – az ASCII formátumú időre mutató pointer. Ennek formátuma hh:mm:ss. A konverzió eredménye a **DateStamp** struktúra **ds\_Minutes** és **ds\_Ticks** mezőjében kerül tárolásra. NULL pointer esetén az említett mezők értéke nem fog változni. A függvény visszatérési értéke a konverzió megtörténtére utal. Nulla esetén nem volt sikeres a konverzió, nullától eltérő érték esetén a **DateTime.dat\_Stamp** megváltozott értéket tartalmaz. A dátumon kívül a **protection** bitek visszaállításra is szükséges, erre a **SetProtection()** függvény szolgál.

```
success = SetProtection(name, mask);
D0          D1      D2
BOOL SetProtection (STRPTR, LONG)
```

Ennek használata hasonló a **SetFileDate()**-hez, azzal az eltéréssel, hogy nincs olyan függvény, amely a **protection** biteket konvertálná szöveggé és vissza. A **mask** bitei felelnek meg az egyes **protection** biteknek. A **protection** bitek

nevei a **das/dos.h** include file-ban találhatók.

```
#define FIBB_SCRIPT      6
/* program is a script (executable) file */
#define FIBB_PURE        5
/* program is reentrant and reexecutable */
#define FIBB_ARCHIVE     4
/* cleared whenever file is changed */
#define FIBB_READ        3
/* ignored by old filesystem */
#define FIBB_WRITE       2
/* ignored by old filesystem */
#define FIBB_EXECUTE     1
/* ignored by system, used by Shell */
#define FIBB_DELETE      0
/* prevent file from being deleted */
#define FIBF_SCRIPT      (1<<FIBB_SCRIPT)
#define FIBF_PURE        (1<<FIBB_PURE)
#define FIBF_ARCHIVE     (1<<FIBB_ARCHIVE)
#define FIBF_READ        (1<<FIBB_READ)
#define FIBF_WRITE       (1<<FIBB_WRITE)
#define FIBF_EXECUTE     (1<<FIBB_EXECUTE)
#define FIBF_DELETE      (1<<FIBB_DELETE)
```

V36 előtt a ROM nem támogatta a **Read** és **Write** biteket, V36 után és FFS használatakor azonban jelentéssel bírnak. Az **archive** bit tárlásra kerül, ha a file megváltozik. A backup software-ek általában állítják ezt a bitet. V36-nál a **Shell** az **Execute** biteket megvizsgálja, és nem hajlandó feltüntetni a file-t, ha értéke 1.

```
#include <proto/dos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
```

```
char version[] = " 08VES: Restore Date 1.0
(23.07.95)";
```

```
BPTR __aligned dirlock, d2;
```

```
struct DateTime datum;
long protbits, locked;
```

```
void maintint argc, char *argv[]
```

```
FILE *fp;
char buffer[80];
int i=14;
```

```
if (argc != 2)
{
    printf("Usage: %s reportfile\n", argv[0]);
    exit(120);
}
```

```
if (*fp = fopen(argv[1], "r"))
{
    while (!fgets(buffer, 80, fp) != NULL && i--
    {
        /* a fejléc átlépése - az első 15 sor */

```

```
while (!fgets(buffer, 80, fp) != NULL)
{
    if (buffer[0]!='>')

```

```
buffer[strlen(buffer[14],12) * '\n';
/* a space és a soromelés levágása
a név végéről */

```

```
dirlock=Lock(buffer[14], ACCESS_READ);
d2=CurrentDir(dirlock);
locked = 1;

```

```
else if (buffer[0]!='>' && buffer[1]!='>')
{

```

```
buffer[33]='0';
/* a file név mező vége */
buffer[61]='0';
/* file dátum mező vége */
i = 32;
while (buffer[i] == ' ')
    buffer[i--] = '0';
/* a file név végéről a space-ek
levágása */

```

```
protbits=0;
if (buffer[43]!='h')
    protbits = 128; /* nincs hidden */
if (buffer[44]!='s')
    protbits = FIBF_SCRIPT;
if (buffer[45]!='p')
    protbits += FIBF_PURE;
if (buffer[46]!='a')
    protbits = FIBF_ARCHIVE;
if (buffer[47]!='r')
    protbits = FIBF_READ;
if (buffer[48]!='w')
    protbits = FIBF_WRITE;
if (buffer[49]!='e')
    protbits = FIBF_EXECUTE;
if (buffer[50]!='d')
    protbits = FIBF_DELETE;
datum.dat_StrDate = &buffer[52];
datum.dat_StrTime = &buffer[60];
StrToDate(&datum);

```

```
SetProtection(buffer[2], protbits;
SetFileDate(buffer[2],
    (struct DateStamp *)&datum);

```

```
else if (locked)
{
    /* két úres sor jelzi, hogy vége a könyvtárnak */
    CurrentDir(d2);
    Unlock(dirlock);
    locked = 0;

```

```
fclose(fp);
if (!locked)

```

```
CurrentDir(d2);
Unlock(dirlock);
locked = 0;

```



# AMOS THE CREATOR

## AZ AMOS PRO ÉS AZ AREXX

A Professional újabb oldalával ismerkedünk meg, amely lehetőséget teremt az AREXX portak használatára. Most nem térünk ki magára az AREXX-re, hiszen ez mégiscsak az Amos oldal, ám aki csak most akar ismerkedni vele, sajnos máshol kell utána néznie. Most jut eszembe, a Guru-ban volt már korábban egy AREXX sorozat, talán a Rendszerbarát sorozatban.

Kezdjük talán az AREXX témájú Amos parancsokkal:

### Arexx Open port\_name\$

Létrehoz egy AREXX kommunikációs csatornát a megadott névvel. Figyeljünk arra, hogy az AMOS és amos port név különbözik. Lezárni egy paraméter nélküli Arexx Close paranccsal tudjuk.

### =Arexx Exist (port\_name\$)

True-val tér vissza, ha a megadott port név éppen létezik, meg van nyitva.

### Arexx Wait

Beszünteti a program futását mindaddig, amíg egy üzenet nem érkezik.

Két függvény használható az üzenetek megismeréséhez.

### =Arexx

Eredménye 0 ha nem jött üzenet, 1 ha jött, de nem kér választ, 2 ha az érkezett üzenet választ vár.

### =Arexx\$ (arg)

Magát a megadott sorszámu üzenetet kapjuk meg.

A válasz gyakran elkerülhetetlen, ilyenkor használjuk a következő parancsot, ahol e és m\$ a válaszok:

**Arexx Answer e [,m\$]**

Ennyi lenne az utasítások sokasága, és most ahhoz, hogy a példákat kipróbáljuk, nézzük mit kell tenni. Mindekeelőtt indítsuk el a REXXMast-ot a Workbench disk system fiókjából. Ezután írjuk meg a következő AREXX programot egy editorban, majd mentjük el.

\* Oneliner.codefrag.rexx \*

greeting = "READY=>"

options prompt greeting

do forever

parse pull line  
interpret line

end

Ezt a programot használva a lehetőségeket könnyen próbálgathatjuk, oly módon mint az Amos Direct módjában.

Elindításához Shell-re vagy CLI-re van szükség a következőképpen:

**rx rexx:Oneliner.rexx**  
(Amennyiben a program rexx:Oneliner.rexx néven lett elmentve.)

Váltunk át Amos-ra, majd keressük meg a help Arexx példaprogramját. A jobb érthetőség kedvéért itt is látható:

'A következő 7 sor ellenőrzi, meg van -e az AREXX. 'Ha nincs maga kísérli meg elindítani a REXXMast-ot.

```
If Arexx Exist("AREXX")=0
  Exec "RexxMast"
  If Arexx Exist("AREXX")=0
    Print "AREXX not
    installed on this machine!"
    Bell : Stop
  End If
End If
```

'Megnyitja a saját AMOS nevű kommunikációs csatornát.

Arexx Open "AMOS"  
Do

'Addig vár míg az ő csatornájára nem érkezik üzenet.

```
Arexx Wait
Print "AREXX message:
";Arexx$(0)
```

'A QUIT üzenetre kiárpunk.  
Exit If Arexx\$(0)="QUIT"

'Ha választ várnak, küldjük.  
If Arexx=2  
Input "AREXX wants an  
answer: ";A\$  
Else  
A\$=""  
End If

Arexx Answer 0,A\$

Loop

Arexx Answer 0,"Bye bye!"

Arexx Close

Most pedig a Workbench és az Amos képernyő között változtatva elkezdhetjük az ismerkedést az AREXX-szel. Először is az Oneliner.rexx READY=> promptjához írjuk be az {address AMOS} parancsot (zárójelek nélkül). Innentől minden az AREXX és a DOS számára értelmezhetetlen szöveg elindul Amos programunk felé.

Következő példánkban két program adatcseréjében fog közreműködni az AREXX. Az Amos program marad a fenti, AREXX programnak írjuk meg a következőt, majd indítsuk el.

```
prog1 ="AMOS"
prog2 ="TURBOTEXT0"
```

options results

do forever

```
address (prog1:
getcomm
address (prog2)
result
```

end

A prog1, ill. prog2 változó tartalmazza a két egyszerre működő program AREXX

portjának neveit. Az első, esetünkben az AMOS lesz a küldő. Az AREXX program getcomm üzenetet küld az Amos programnak, választ is várva. Amosba átváltva már láthatjuk a vett üzenetet és a választ váró inputot. A Turbotext helyett használhatunk más programot is, melynek ismerjük AREXX port nevét és azokat az üzeneteket, melyeket ismer. A példa kedvéért nézzük most tovább a Turbotext-et. Küldjünk el néhányat a következő egyszerű üzenetekből:  
moveup  
movedown  
moveleft  
window2front  
open

A válaszok visszaküldése után az AREXX program elküldi azokat a másik program részére, vagy maga végrehajtja, ha neki szól. Ezzel eljátszogatva megérezhetjük a dolog ízét és máris jobbnál jobb ötletek tolnak agyunkba.

Programokat vezérelgetni igazából egyszerűbb AREXX-ből megtenni, mint azon keresztül A-masból. Viszont írhatunk saját Arexx porttal rendelkező Amos programot, amit kívülről vezérelve olyan dolgokra is használhatják, melyre a szerző nem is gondolt. Vagy felhasználhatunk programunkhoz egy másikat, elvégeztetve vele a piszkos munkákat stb.

Közeleg az oldal vége, így már csak levélírássra buzdító szavaink maradtak. Várjuk a kéréseket, kérdéseket, melyeken a jövőben akár a lemez-mellékleten is tudunk segíteni.

Lázi & Angler



# apróHIRDETÉS

## Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (részben postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/765

### IMAGINE KÖNYV MAGYARUL!

Megjelen a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amiga és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnék ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.

A könyv logaszalai ára: 768,- Ft

Kapható még:

Amiga felhasználók kézikönyve

Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor

Tisztatoldvár Öszölő, Fő u. 64.

Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

AMIGA 1200 gépet venne Max. ár 44000Ft.

Tel.: (66) 361-795

1db. 1 éves AMIGA 1200-as + 2db. joy + 50db. lemez 48000Ft.-ért, 10845 monitor + szűrő 23000Ft.-ért eladó.

Tolnai Attila

2600 Vác, Tolgya u. 101/1

Tel.: 06-27 317-431

AMIGA 1200 gépet venne. Max ár 44000Ft.

Kocsis Attila

5700 Gyula, Csákonai u. 3.

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel alcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontrollert eladó.

Vamos László

Tel.: 184-9743.

386DX-40MHz + 270MB HDD + 4MB

RAM + 512Kb VGA + 14" SVGA LR

COLOR M. + 1.44 FDD + SB 2.0 hang-

kártya + SBS 3B aktív hangfalak + 20

db. lemez + egér + egérpád. Ár:

130000Ft

Szabó Barnabás.

Tel.: 22/319-474

Eladó egy AMIGA 1200-as + 250MB HD

+ 150 lemez + 2 joystick + PHILIPS CM-

BB33/2 stereo színes monitor + ParNet

kábel. Irányár: 75000Ft

Kádár Zoltán

1113 Budapest, Bartók B. u. 92-94. A lp.,

V/3B.

CD32 programok órási kedvezményekkel eladók: Myth, Fire Force, Project X, F17 Challenge, Wing Commander, Impossible Mission, Labirynth at Time, Heimdall II, Chaos Engine, Cannon Fodder, Microcasm, Pinball Fantasies. Csere: Banshee, Tower Assault érdekelne! Írjátok!

Linke Rudolf

1165 Budapest, Koronafűt u. 4B/I.

A600 (1MB, V1.3-V2.05) + tartozékok,

500db. lemez programokkal (esetleg

programcsere) eladó. Valamint keresek

magyar szöveges kalandjátékot A-

migára. Érdeklődni levélben:

Gazda Zoltán

7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

AMIGA CD32 + 6 CD + joy (36e) + mo-

nitár (22e) eladó. Együtt

55ezer pengő.

Itj. Németh László

Tel.: (06-59) 311-801, 19 óra után.

Keresek: A1200, winchester, A500 gép

Csemáth Zoltán

Tel.: 256-17-40.

Tudsz PC monitorkártyát szerezni? Ha

igen, azonnal írj!

Sürgős - alcsobb előnyben!

Micsutka Róbert

6430 Bácsalmás, Rákóczi 53.

Amigához video backup hardware & software megrendelhető! Ugyanitt programhegyek!

Fekete Gábor

4700 Mátészalka, Fellekvár köz 13.

Tel.: (06-44) 313-663.

AMIGA 1200-as számítógép eladó.

Tel.: (66) 361-012.

Eladó egy szuper állapotban lévő, 10 hónapos Amiga 600-as 60 MB 2.5" winchesterrel és 2 MB CHIP RAM-mal

renkívül előnyös áron.

Érdeklődni a (35) 314-509-es

telefonszámon este 19 óra után

Itj. Koklucz Tibor

Balassagyarmat, Szabó Püspök u 33/1

NE SZALASZD EL!

### Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ,

Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesületek!"

Inf.: Ilyés Emő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg  
helye

GURU  
BUDAPEST  
Pf. 701/765  
1399

Feladó:

Bélyeg  
helye

GURU  
BUDAPEST  
Pf. 701/765  
1399

Feladó:



A GURU Lapkiadó  
céges és magán  
terjesztőket keres  
vidéken!

Számítástechnikai és  
egyéb üzletek  
jelentkezését várjuk a  
113-114-es  
telefonszámon.

Kedvező terjesztési  
feltételek!

## SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/5-6

A megfejtés: Éljen a mának!

A nyertesek:

Balogh Zoltán Sátoraljaújhely  
Gura Judit Szolnok  
Balog Seweryn Budapest  
Nagy Viktor Budapest  
Halász Károly Sopron  
Nagy Benedek Ózd  
Jó Imre Budapest  
Lúm Gábor Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek, a  
nyereményeket a Sony postán küldi el.

### Megrendelőlap

<input type="checkbox"/> GURU 1993/9-10	<input type="checkbox"/> GURU 1995/6	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3
<input type="checkbox"/> PC GURU 93/2	<input type="checkbox"/> GURU 1992/1	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/1	<input type="checkbox"/> GURU 1992/2	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/2	<input type="checkbox"/> GURU 1992/3	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/3	<input type="checkbox"/> GURU 1992/4	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/4	<input type="checkbox"/> GURU 1992/5	<input type="checkbox"/> GURU 1993/8
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/5	<input type="checkbox"/> GURU 1993/1	<input type="checkbox"/> GURU 1993/9
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/6	<input type="checkbox"/> GURU 1993/2	<input type="checkbox"/> GURU 1993/10
<input type="checkbox"/> PC GURU 94/7	<input type="checkbox"/> GURU 1993/3	<input type="checkbox"/> GURU 1993/11
<input type="checkbox"/> GURU 94/8	<input type="checkbox"/> GURU 1993/4	<input type="checkbox"/> GURU 1993/12
<input type="checkbox"/> GURU 94/9	<input type="checkbox"/> GURU 1993/5	<input type="checkbox"/> GURU 1993/13
<input type="checkbox"/> GURU 94/10	<input type="checkbox"/> GURU 1993/6	<input type="checkbox"/> GURU 1993/14
<input type="checkbox"/> GURU 94/11	<input type="checkbox"/> GURU 1993/7	<input type="checkbox"/> GURU 1993/15
<input type="checkbox"/> GURU 94/12	<input type="checkbox"/> GURU 1993/8	<input type="checkbox"/> GURU 1993/16
<input type="checkbox"/> GURU 94/13	<input type="checkbox"/> GURU 1993/9	<input type="checkbox"/> GURU 1993/17
<input type="checkbox"/> GURU 94/14	<input type="checkbox"/> GURU 1993/10	<input type="checkbox"/> GURU 1993/18
<input type="checkbox"/> GURU 94/15	<input type="checkbox"/> GURU 1993/11	<input type="checkbox"/> GURU 1993/19
<input type="checkbox"/> GURU 94/16	<input type="checkbox"/> GURU 1993/12	<input type="checkbox"/> GURU 1993/20
<input type="checkbox"/> GURU 94/17	<input type="checkbox"/> GURU 1993/13	<input type="checkbox"/> GURU 1993/21
<input type="checkbox"/> GURU 94/18	<input type="checkbox"/> GURU 1993/14	<input type="checkbox"/> GURU 1993/22
<input type="checkbox"/> GURU 94/19	<input type="checkbox"/> GURU 1993/15	<input type="checkbox"/> GURU 1993/23
<input type="checkbox"/> GURU 94/20	<input type="checkbox"/> GURU 1993/16	<input type="checkbox"/> GURU 1993/24
<input type="checkbox"/> GURU 94/21	<input type="checkbox"/> GURU 1993/17	<input type="checkbox"/> GURU 1993/25
<input type="checkbox"/> GURU 94/22	<input type="checkbox"/> GURU 1993/18	<input type="checkbox"/> GURU 1993/26
<input type="checkbox"/> GURU 94/23	<input type="checkbox"/> GURU 1993/19	<input type="checkbox"/> GURU 1993/27
<input type="checkbox"/> GURU 94/24	<input type="checkbox"/> GURU 1993/20	<input type="checkbox"/> GURU 1993/28
<input type="checkbox"/> GURU 94/25	<input type="checkbox"/> GURU 1993/21	<input type="checkbox"/> GURU 1993/29
<input type="checkbox"/> GURU 94/26	<input type="checkbox"/> GURU 1993/22	<input type="checkbox"/> GURU 1993/30
<input type="checkbox"/> GURU 94/27	<input type="checkbox"/> GURU 1993/23	<input type="checkbox"/> GURU 1993/31
<input type="checkbox"/> GURU 94/28	<input type="checkbox"/> GURU 1993/24	<input type="checkbox"/> GURU 1993/32
<input type="checkbox"/> GURU 94/29	<input type="checkbox"/> GURU 1993/25	<input type="checkbox"/> GURU 1993/33
<input type="checkbox"/> GURU 94/30	<input type="checkbox"/> GURU 1993/26	<input type="checkbox"/> GURU 1993/34
<input type="checkbox"/> GURU 94/31	<input type="checkbox"/> GURU 1993/27	<input type="checkbox"/> GURU 1993/35
<input type="checkbox"/> GURU 94/32	<input type="checkbox"/> GURU 1993/28	<input type="checkbox"/> GURU 1993/36
<input type="checkbox"/> GURU 94/33	<input type="checkbox"/> GURU 1993/29	<input type="checkbox"/> GURU 1993/37
<input type="checkbox"/> GURU 94/34	<input type="checkbox"/> GURU 1993/30	<input type="checkbox"/> GURU 1993/38
<input type="checkbox"/> GURU 94/35	<input type="checkbox"/> GURU 1993/31	<input type="checkbox"/> GURU 1993/39
<input type="checkbox"/> GURU 94/36	<input type="checkbox"/> GURU 1993/32	<input type="checkbox"/> GURU 1993/40
<input type="checkbox"/> GURU 94/37	<input type="checkbox"/> GURU 1993/33	<input type="checkbox"/> GURU 1993/41
<input type="checkbox"/> GURU 94/38	<input type="checkbox"/> GURU 1993/34	<input type="checkbox"/> GURU 1993/42
<input type="checkbox"/> GURU 94/39	<input type="checkbox"/> GURU 1993/35	<input type="checkbox"/> GURU 1993/43
<input type="checkbox"/> GURU 94/40	<input type="checkbox"/> GURU 1993/36	<input type="checkbox"/> GURU 1993/44
<input type="checkbox"/> GURU 94/41	<input type="checkbox"/> GURU 1993/37	<input type="checkbox"/> GURU 1993/45
<input type="checkbox"/> GURU 94/42	<input type="checkbox"/> GURU 1993/38	<input type="checkbox"/> GURU 1993/46
<input type="checkbox"/> GURU 94/43	<input type="checkbox"/> GURU 1993/39	<input type="checkbox"/> GURU 1993/47
<input type="checkbox"/> GURU 94/44	<input type="checkbox"/> GURU 1993/40	<input type="checkbox"/> GURU 1993/48
<input type="checkbox"/> GURU 94/45	<input type="checkbox"/> GURU 1993/41	<input type="checkbox"/> GURU 1993/49
<input type="checkbox"/> GURU 94/46	<input type="checkbox"/> GURU 1993/42	<input type="checkbox"/> GURU 1993/50
<input type="checkbox"/> GURU 94/47	<input type="checkbox"/> GURU 1993/43	<input type="checkbox"/> GURU 1993/51
<input type="checkbox"/> GURU 94/48	<input type="checkbox"/> GURU 1993/44	<input type="checkbox"/> GURU 1993/52
<input type="checkbox"/> GURU 94/49	<input type="checkbox"/> GURU 1993/45	<input type="checkbox"/> GURU 1993/53
<input type="checkbox"/> GURU 94/50	<input type="checkbox"/> GURU 1993/46	<input type="checkbox"/> GURU 1993/54
<input type="checkbox"/> GURU 94/51	<input type="checkbox"/> GURU 1993/47	<input type="checkbox"/> GURU 1993/55
<input type="checkbox"/> GURU 94/52	<input type="checkbox"/> GURU 1993/48	<input type="checkbox"/> GURU 1993/56
<input type="checkbox"/> GURU 94/53	<input type="checkbox"/> GURU 1993/49	<input type="checkbox"/> GURU 1993/57
<input type="checkbox"/> GURU 94/54	<input type="checkbox"/> GURU 1993/50	<input type="checkbox"/> GURU 1993/58
<input type="checkbox"/> GURU 94/55	<input type="checkbox"/> GURU 1993/51	<input type="checkbox"/> GURU 1993/59
<input type="checkbox"/> GURU 94/56	<input type="checkbox"/> GURU 1993/52	<input type="checkbox"/> GURU 1993/60
<input type="checkbox"/> GURU 94/57	<input type="checkbox"/> GURU 1993/53	<input type="checkbox"/> GURU 1993/61
<input type="checkbox"/> GURU 94/58	<input type="checkbox"/> GURU 1993/54	<input type="checkbox"/> GURU 1993/62
<input type="checkbox"/> GURU 94/59	<input type="checkbox"/> GURU 1993/55	<input type="checkbox"/> GURU 1993/63
<input type="checkbox"/> GURU 94/60	<input type="checkbox"/> GURU 1993/56	<input type="checkbox"/> GURU 1993/64
<input type="checkbox"/> GURU 94/61	<input type="checkbox"/> GURU 1993/57	<input type="checkbox"/> GURU 1993/65
<input type="checkbox"/> GURU 94/62	<input type="checkbox"/> GURU 1993/58	<input type="checkbox"/> GURU 1993/66
<input type="checkbox"/> GURU 94/63	<input type="checkbox"/> GURU 1993/59	<input type="checkbox"/> GURU 1993/67
<input type="checkbox"/> GURU 94/64	<input type="checkbox"/> GURU 1993/60	<input type="checkbox"/> GURU 1993/68
<input type="checkbox"/> GURU 94/65	<input type="checkbox"/> GURU 1993/61	<input type="checkbox"/> GURU 1993/69
<input type="checkbox"/> GURU 94/66	<input type="checkbox"/> GURU 1993/62	<input type="checkbox"/> GURU 1993/70
<input type="checkbox"/> GURU 94/67	<input type="checkbox"/> GURU 1993/63	<input type="checkbox"/> GURU 1993/71
<input type="checkbox"/> GURU 94/68	<input type="checkbox"/> GURU 1993/64	<input type="checkbox"/> GURU 1993/72
<input type="checkbox"/> GURU 94/69	<input type="checkbox"/> GURU 1993/65	<input type="checkbox"/> GURU 1993/73
<input type="checkbox"/> GURU 94/70	<input type="checkbox"/> GURU 1993/66	<input type="checkbox"/> GURU 1993/74
<input type="checkbox"/> GURU 94/71	<input type="checkbox"/> GURU 1993/67	<input type="checkbox"/> GURU 1993/75
<input type="checkbox"/> GURU 94/72	<input type="checkbox"/> GURU 1993/68	<input type="checkbox"/> GURU 1993/76
<input type="checkbox"/> GURU 94/73	<input type="checkbox"/> GURU 1993/69	<input type="checkbox"/> GURU 1993/77
<input type="checkbox"/> GURU 94/74	<input type="checkbox"/> GURU 1993/70	<input type="checkbox"/> GURU 1993/78
<input type="checkbox"/> GURU 94/75	<input type="checkbox"/> GURU 1993/71	<input type="checkbox"/> GURU 1993/79
<input type="checkbox"/> GURU 94/76	<input type="checkbox"/> GURU 1993/72	<input type="checkbox"/> GURU 1993/80
<input type="checkbox"/> GURU 94/77	<input type="checkbox"/> GURU 1993/73	<input type="checkbox"/> GURU 1993/81
<input type="checkbox"/> GURU 94/78	<input type="checkbox"/> GURU 1993/74	<input type="checkbox"/> GURU 1993/82
<input type="checkbox"/> GURU 94/79	<input type="checkbox"/> GURU 1993/75	<input type="checkbox"/> GURU 1993/83
<input type="checkbox"/> GURU 94/80	<input type="checkbox"/> GURU 1993/76	<input type="checkbox"/> GURU 1993/84
<input type="checkbox"/> GURU 94/81	<input type="checkbox"/> GURU 1993/77	<input type="checkbox"/> GURU 1993/85
<input type="checkbox"/> GURU 94/82	<input type="checkbox"/> GURU 1993/78	<input type="checkbox"/> GURU 1993/86
<input type="checkbox"/> GURU 94/83	<input type="checkbox"/> GURU 1993/79	<input type="checkbox"/> GURU 1993/87
<input type="checkbox"/> GURU 94/84	<input type="checkbox"/> GURU 1993/80	<input type="checkbox"/> GURU 1993/88
<input type="checkbox"/> GURU 94/85	<input type="checkbox"/> GURU 1993/81	<input type="checkbox"/> GURU 1993/89
<input type="checkbox"/> GURU 94/86	<input type="checkbox"/> GURU 1993/82	<input type="checkbox"/> GURU 1993/90
<input type="checkbox"/> GURU 94/87	<input type="checkbox"/> GURU 1993/83	<input type="checkbox"/> GURU 1993/91
<input type="checkbox"/> GURU 94/88	<input type="checkbox"/> GURU 1993/84	<input type="checkbox"/> GURU 1993/92
<input type="checkbox"/> GURU 94/89	<input type="checkbox"/> GURU 1993/85	<input type="checkbox"/> GURU 1993/93
<input type="checkbox"/> GURU 94/90	<input type="checkbox"/> GURU 1993/86	<input type="checkbox"/> GURU 1993/94
<input type="checkbox"/> GURU 94/91	<input type="checkbox"/> GURU 1993/87	<input type="checkbox"/> GURU 1993/95
<input type="checkbox"/> GURU 94/92	<input type="checkbox"/> GURU 1993/88	<input type="checkbox"/> GURU 1993/96
<input type="checkbox"/> GURU 94/93	<input type="checkbox"/> GURU 1993/89	<input type="checkbox"/> GURU 1993/97
<input type="checkbox"/> GURU 94/94	<input type="checkbox"/> GURU 1993/90	<input type="checkbox"/> GURU 1993/98
<input type="checkbox"/> GURU 94/95	<input type="checkbox"/> GURU 1993/91	<input type="checkbox"/> GURU 1993/99
<input type="checkbox"/> GURU 94/96	<input type="checkbox"/> GURU 1993/92	<input type="checkbox"/> GURU 1993/100
<input type="checkbox"/> GURU 94/97	<input type="checkbox"/> GURU 1993/93	<input type="checkbox"/> GURU 1993/101
<input type="checkbox"/> GURU 94/98	<input type="checkbox"/> GURU 1993/94	<input type="checkbox"/> GURU 1993/102
<input type="checkbox"/> GURU 94/99	<input type="checkbox"/> GURU 1993/95	<input type="checkbox"/> GURU 1993/103
<input type="checkbox"/> GURU 94/100	<input type="checkbox"/> GURU 1993/96	<input type="checkbox"/> GURU 1993/104
<input type="checkbox"/> GURU 94/101	<input type="checkbox"/> GURU 1993/97	<input type="checkbox"/> GURU 1993/105
<input type="checkbox"/> GURU 94/102	<input type="checkbox"/> GURU 1993/98	<input type="checkbox"/> GURU 1993/106
<input type="checkbox"/> GURU 94/103	<input type="checkbox"/> GURU 1993/99	<input type="checkbox"/> GURU 1993/107
<input type="checkbox"/> GURU 94/104	<input type="checkbox"/> GURU 1993/100	<input type="checkbox"/> GURU 1993/108
<input type="checkbox"/> GURU 94/105	<input type="checkbox"/> GURU 1993/101	<input type="checkbox"/> GURU 1993/109
<input type="checkbox"/> GURU 94/106	<input type="checkbox"/> GURU 1993/102	<input type="checkbox"/> GURU 1993/110
<input type="checkbox"/> GURU 94/107	<input type="checkbox"/> GURU 1993/103	<input type="checkbox"/> GURU 1993/111
<input type="checkbox"/> GURU 94/108	<input type="checkbox"/> GURU 1993/104	<input type="checkbox"/> GURU 1993/112
<input type="checkbox"/> GURU 94/109	<input type="checkbox"/> GURU 1993/105	<input type="checkbox"/> GURU 1993/113
<input type="checkbox"/> GURU 94/110	<input type="checkbox"/> GURU 1993/106	<input type="checkbox"/> GURU 1993/114
<input type="checkbox"/> GURU 94/111	<input type="checkbox"/> GURU 1993/107	<input type="checkbox"/> GURU 1993/115
<input type="checkbox"/> GURU 94/112	<input type="checkbox"/> GURU 1993/108	<input type="checkbox"/> GURU 1993/116
<input type="checkbox"/> GURU 94/113	<input type="checkbox"/> GURU 1993/109	<input type="checkbox"/> GURU 1993/117
<input type="checkbox"/> GURU 94/114	<input type="checkbox"/> GURU 1993/110	<input type="checkbox"/> GURU 1993/118
<input type="checkbox"/> GURU 94/115	<input type="checkbox"/> GURU 1993/111	<input type="checkbox"/> GURU 1993/119
<input type="checkbox"/> GURU 94/116	<input type="checkbox"/> GURU 1993/112	<input type="checkbox"/> GURU 1993/120
<input type="checkbox"/> GURU 94/117	<input type="checkbox"/> GURU 1993/113	<input type="checkbox"/> GURU 1993/121
<input type="checkbox"/> GURU 94/118	<input type="checkbox"/> GURU 1993/114	<input type="checkbox"/> GURU 1993/122
<input type="checkbox"/> GURU 94/119	<input type="checkbox"/> GURU 1993/115	<input type="checkbox"/> GURU 1993/123
<input type="checkbox"/> GURU 94/120	<input type="checkbox"/> GURU 1993/116	<input type="checkbox"/> GURU 1993/124
<input type="checkbox"/> GURU 94/121	<input type="checkbox"/> GURU 1993/117	<input type="checkbox"/> GURU 1993/125
<input type="checkbox"/> GURU 94/122	<input type="checkbox"/> GURU 1993/118	<input type="checkbox"/> GURU 1993/126
<input type="checkbox"/> GURU 94/123	<input type="checkbox"/> GURU 1993/119	<input type="checkbox"/> GURU 1993/127
<input type="checkbox"/> GURU 94/124	<input type="checkbox"/> GURU 1993/120	<input type="checkbox"/> GURU 1993/128
<input type="checkbox"/> GURU 94/125	<input type="checkbox"/> GURU 1993/121	<input type="checkbox"/> GURU 1993/129
<input type="checkbox"/> GURU 94/126	<input type="checkbox"/> GURU 1993/122	<input type="checkbox"/> GURU 1993/130
<input type="checkbox"/> GURU 94/127	<input type="checkbox"/> GURU 1993/123	<input type="checkbox"/> GURU 1993/131
<input type="checkbox"/> GURU 94/128	<input type="checkbox"/> GURU 1993/124	<input type="checkbox"/> GURU 1993/132
<input type="checkbox"/> GURU 94/129	<input type="checkbox"/> GURU 1993/125	<input type="checkbox"/> GURU 1993/133
<input type="checkbox"/> GURU 94/130	<input type="checkbox"/> GURU 1993/126	<input type="checkbox"/> GURU 1993/134
<input type="checkbox"/> GURU 94/131	<input type="checkbox"/> GURU 1993/127	<input type="checkbox"/> GURU 1993/135
<input type="checkbox"/> GURU 94/132	<input type="checkbox"/> GURU 1993/128	<input type="checkbox"/> GURU 1993/136
<input type="checkbox"/> GURU 94/133	<input type="checkbox"/> GURU 1993/129	<input type="checkbox"/> GURU 1993/137
<input type="checkbox"/> GURU 94/134	<input type="checkbox"/> GURU 1993/130	<input type="checkbox"/> GURU 1993/138
<input type="checkbox"/> GURU 94/135	<input type="checkbox"/> GURU 1993/131	<input type="checkbox"/> GURU 1993/139
<input type="checkbox"/> GURU 94/136	<input type="checkbox"/> GURU 1993/132	<input type="checkbox"/> GURU 1993/140
<input type="checkbox"/> GURU 94/137	<input type="checkbox"/> GURU 1993/133	<input type="checkbox"/> GURU 1993/141
<input type="checkbox"/> GURU 94/138	<input type="checkbox"/> GURU 1993/134	<input type="checkbox"/> GURU 1993/142
<input type="checkbox"/> GURU 94/139	<input type="checkbox"/> GURU 1993/135	<input type="checkbox"/> GURU 1993/143
<input type="checkbox"/> GURU 94/140	<input type="checkbox"/> GURU 1993/136	<input type="checkbox"/> GURU 1993/144
<input type="checkbox"/> GURU 94/141	<input type="checkbox"/> GURU 1993/137	<input type="checkbox"/> GURU 1993/145
<input type="checkbox"/> GURU 94/142	<input type="checkbox"/> GURU 1993/138	<input type="checkbox"/> GURU 1993/146
<input type="checkbox"/> GURU 94/143	<input type="checkbox"/> GURU 1993/139	<input type="checkbox"/> GURU 1993/147
<input type="checkbox"/> GURU 94/144	<input type="checkbox"/> GURU 1993/140	<input type="checkbox"/> GURU 1993/148
<input type="checkbox"/> GURU 94/145	<input type="checkbox"/> GURU 1993/141	<input type="checkbox"/> GURU 1993/149
<input type="checkbox"/> GURU 94/146	<input type="checkbox"/> GURU 1993/142	<input type="checkbox"/> GURU 1993/150
<input type="checkbox"/> GURU 94/147	<input type="checkbox"/> GURU 1993/143	<input type="checkbox"/> GURU 1993/151
<input type="checkbox"/> GURU 94/148	<input type="checkbox"/> GURU 1993/144	<input type="checkbox"/> GURU 1993/152
<input type="checkbox"/> GURU 94/149	<input type="checkbox"/> GURU 1993/145	<input type="checkbox"/> GURU 1993/153
<input type="checkbox"/> GURU 94/150	<input type="checkbox"/> GURU 1993/146	<input type="checkbox"/> GURU 1993/154
<input type="checkbox"/> GURU 94/151	<input type="checkbox"/> GURU 1993/147	<input type="checkbox"/> GURU 1993/155
<input type="checkbox"/> GURU 94/152	<input type="checkbox"/> GURU 1993/148	<input type="checkbox"/> GURU 1993/156
<input type="checkbox"/> GURU 94/153	<input type="checkbox"/> GURU 1993/149	<input type="checkbox"/> GURU 1993/157
<input type="checkbox"/> GURU 94/154	<input type="checkbox"/> GURU 1993/150	<input type="checkbox"/> GURU 1993/158
<input type="checkbox"/> GURU 94/155	<input type="checkbox"/> GURU 1993/151	<input type="checkbox"/> GURU 1993/159
<input type="checkbox"/> GURU 94/156	<input type="checkbox"/> GURU 1993/152	<input type="checkbox"/> GURU 1993/160
<input type="checkbox"/> GURU 94/157	<input type="checkbox"/> GURU 1993/153	<input type="checkbox"/> GURU 1993/161
<input type="checkbox"/> GURU 94/158	<input type="checkbox"/> GURU 1993/154	<input type="checkbox"/> GURU 1993/162
<input type="checkbox"/> GURU 94/159	<input type="checkbox"/> GURU 1993/155	<input type="checkbox"/> GURU 1993/163
<input type="checkbox"/> GURU 94/160	<input type="checkbox"/> GURU 1993/156	<input type="checkbox"/> GURU 1993/164
<input type="checkbox"/> GURU 94/161	<input type="checkbox"/> GURU 1993/157	<input type="checkbox"/> GURU 1993/165
<input type="checkbox"/> GURU 94/162	<input type="checkbox"/> GURU 19	



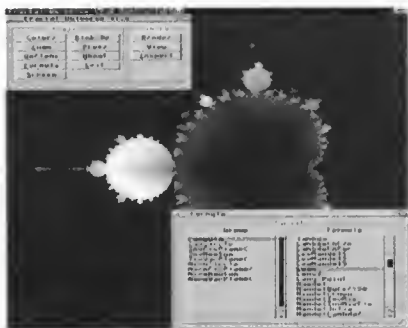
# PRONA

## Fractal-Universe V1.6

### Egy újabb varázsló

A traktálok világának kedvelői ismét újabb programmal bővíthetik gyűjteményüket. A Fractal Universe egy újabb traktál képet generáló program. Az immár kötelező gyakorlatnak számító Mandel és Júlia halmazokon kívül Newton-R, interferencia, és mágneses típusok közül választhatók ki a képgenerálás alapjául szolgáló képletek. Az említett alaptípusok összesen 68 különböző képletet eredményeznek.

Újdonságnak számít a programban a beépített formula-teldolgozó, ami lehetővé teszi újabb képletek beépítését. A programmal együtt 128 formula tile jár, melyekből megismerhetők a lehetőségek. Ugyancsak kiváló a beépített paletta editor is, mellyel egyszerűen készíthetők el a legváltozatosabb színátmenetek, de a programhoz is mellékel a szerző 160-at.



A program tekinthető demonnak, vagy jelentős korlátozásokkal rendelkező shareware-nek (pl. save funkciók letiltása), a regisztrációs díja 20 DM. A program használatához OS2.0+ szükséges, de AGA chip set sem számít hátránynak. A program angol nyelvű, de hozzátartozó AmigaGuide formátumú dokumentáció német.

## IconChief V1.0

### Különböző ikonok

Ha valaki Workbench-et használ és nem találja kielégítőnek, hogy mindössze 3 default iconot biztosít a rendszer arra a célra, hogy iconot jelenítsen meg azon file-okhoz, melyek nem rendelkeznek saját iconnal, akkor a számára megoldást kínál az IconChief. E commodity-ként

megvalósított program segítségével a file-okhoz tartalmuk alapján rendelhetők ikonok. A tile-típusok azonosítását a Whats.library felhasználásával végzi.

A program Mailware, azaz a szerző csupán egy visszajelzést szeretne kapni arról, hogy programját mennyien használják, ill. mennyire találják hasznosnak. Egyet azonban már most is elárulhatunk, mivel az összes tile-ba bele kell olvasni az azonosításhoz, az ikonok kirajzolásáig hosszabb idő is eltelhet, ha sok tile van az alkönyvtárban.

## MagicClock V1.0

### Egy fantasztikus analóg óra

Ismét egy olyan program, melyből a századik után születhet egy szöveggyedik is. A MagicClock azonban néhány dologban eltér az elődeitől. A leglényegesebb különbség, hogy rengeteg konfigurálási lehetőséget nyújt. E lehetőségek kiterjednek a mutatók alakjának megváltoztatására is, melyhez egy külön editor is tartozik. De lehetőség van hangokat rendelni az idő múlásához – külön hangok jelezhetik a negyed-, a fél-, és az egész órát. Lehetőség van ébresztési időpont beállítására is, ehhez az időponthoz hangmin-ta lejátszása is beállítható.

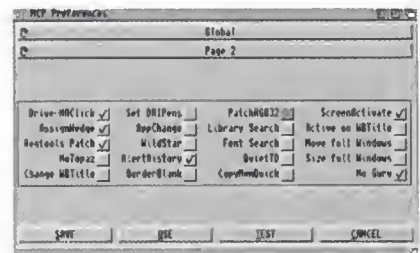
A használatához célszerű Magic WB-t használni, de nem szükséges a programhoz. A program shareware, regisztrációs díja 10 DM (vagy \$10). A regisztrált változatban lehetőség van a beállítások kimentésére és visszatöltésére, míg a shareware változatban mindig újra be kell állítani.

## MCP 1.05

### Egy szupertudású

Már lassan szinte elképzelhetetlen, hogy eltelt volna egy-két hónap anélkül, hogy újabb, korábban különálló programokkal megvalósított funkciókat ellátó program ne jelenne meg. A Master Control Program egy újabb a sorban, és nevéhez méltóan rengeteg beállítási lehetőséget kínál, pl. assign manager, óra a WB tile sorában, packer patch (minden program képes tömörített file-ok betöltésére), 16 színű egér pointer, automatikus screen aktivizálás, no click, NoGuru, mouse blanker stb.

A megvalósítás során figyelembe vették a hatékonyság követelményét – kis méret és gyors program. Ennek megfelelően különálló Preferences editor kapott, mely mérete közel 200 kB. E más programoknál is sikerrel alkalmazott megoldással sikerült az állandóan a memóriában elhelyezkedő program rész méretét kb. 50 kB-ra csökkenteni.



A program freeware, vagy Mailware, ahogy a használóknak jobban tetszik. Ennek ellenére mindenkinek javasolt a díjtalan regisztráció, mert E-Mail-ben megkapják a legújabb verziót. A program működéséhez OS2.04+ szükséges, továbbá a 68000-es változatban kívül 68020-as változat is létezik. A Preferences program MUI-1 használ, így annak használatához az is szükséges.

## MultiCDPlayer 1.0

### Egy audio CD player

A legtöbb CD-ROM meghajtón nincs play gomb, pedig akkor mennyire egyszerű lenne a helyzet, ha zenét szeretnénk hallgatni. Ha azonban a zene hallgatásához is programra van szükség, akkor egyből adódik a lehetőség, hogy olyan szolgáltatásokkal is rendelkezzen, amilyenekkel egy "igazi" CD lejátszó nem. Ilyen szolgáltatás, hogy a lemezek egyedi azonosító száma alapján lehetőség legyen szöveges, a számok címeit tartalmazó katalógusok és a fizikai lemezek automatikus összerendelésére. Egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy első alkalommal be kell gépelni a számok címeit, mivel azt a CD lemez nem tartalmazza.

A program Public Domain, a teljes (C nyelvű) forráskódjával együtt kerül terjesztésre. A programnak angol és német változata is van, melyek képesek együtt működni az atapi.device-szal is, nemcsak a "valódi" SCSI CD-ROM meghajtókkal.

(JOCO)



# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Itt az első igazi AMIGA-s programozástechnika, sajnos egyelőre forráskódot nélkül.

Idáig úgy írtam a programozástechnikát, hogy nem tudtam, hogy az olvasók milyen programokat akarnak ez alapján írni. Játékot, kisebb segédprogramot vagy egy nagyobb, komolyabb felhasználói programot. Most már ezt nagyjából tudom, ugyanis AMIGA-t kevesen vesznek azért, hogy 40 lemezes szövegszerkesztőt irjanak (úgysem sokan vennék meg). Segédprogramokból meg AMIGA-n több is van mint amennyire szükség van, tehát marad a játék.

Ezen belül viszont három kategóriához van szükség általános segítségre, mégpedig a hagyományos kaland, az RPG és a stratégiai játékokhoz. A többihez általában inkább olyan kódolási trükkökre mint a demoiráshoz. (Persze egy Doomhoz is kell egy csomó hasonló ismeret, de azt inkább ne próbáljuk meg elemezgetni.)

Ennek a három kategóriának meg van az a hátránya, hogy eléggé sok lemezt, vagy winchesterterületet igényel. Ugyebár senki sem szeret percenként lemezt cserélni, viszont az átlag AMIGÁban nincs félgigás hard disk. Itt egy kicsit álljunk is meg. Nem lehet ugyanazt kevesebb lemezre lerakni? Nem lehet úgy megírni a programot, hogy ritkábban cseréljünk lemezt? Egyáltalán, hogyan érdemes a lemezegységet kezelni?

Persze mindent le lehet rakni kevesebb lemezre, hiszen már tudunk tömöríteni, és nem feltétlenül tile-ba kell kitömöríteni, hanem lehet a memóriába is. De azt hiszem ezzel nem sok mindent oldottunk meg, ugyanis így elég lassú lesz a program. Valamint ha pár byte-ot akarunk kiszedni egy tömörített file-ból, akkor is az egészet kell kitömörítenünk, ha az eddig leírt algoritmusokat alkalmazzuk. De akkor mi a megoldás?

Először is tudnunk kell a lemezkezelés két különböző módját. Itt sajnos meg kell jegyeznem, hogy léteznek olyan gépek ahol csak az első módszer engedélyezett, de szerencsére az AMIGA nem ilyen. Kezdjük a hagyományos módszerrel, az operációs rendszer filekezelését használó háttértároló kezeléssel. Ez nekünk nagyon jó, mert készen van és a legtöbb programozási nyelv is közvetlenül támogatja, csak van egy kis baj vele. Mégpedig az, hogy a lemez egy jelentős részét az Operációs Rendszer lefoglalja különböző célokra. Ha ezt nem akarjuk, akkor kénytelenek vagyunk úgynevezett sávtöltős programot írni. Igen itt a direkt lemezkezelés AMIGÁ-n ismert elnevezését használtam. Sajnos itt a pontos megoldás nehezen férne el, és nagyon géptüggő, tehát nem fog szerepelni, de egy-két fontos adat azért elfér a különböző lemezformátumokról. Mivel az AMIGA képes a PC-s lemeztormátumok fogadására is, ezért ezekről is lesz itt

egy-két szó. Nézzük meg az oldal alján elhelyezkedő táblázatot.

Igen, a nekünk fontos szabványos AMIGA-s formátum első ránézésre a lehető legjobb formátumok egyike, de a sávok számán lehet még egy picit javítani, bár ez már bonyolult trükköket igényel és a biztonságosan kezelhető 83 sáv is csak 3,75 %-os kapacitásnövekedést jelent. Tehát 80 lemezre rátehetsz 83 lemeznyi anyagot. Hát ez még messze nem éri meg a pluszmunkát. Ok.

A rendszerterületek lespórolása még további helyet szabadít fel. De ez önmagában még nem elég. Először is azokat a részeket amiket a program gyakrabban használ azokat rakjuk egy helyre, és azokat ne töltsük be minden résznél, hanem azok maradjanak a memóriában. (Sok program egyes pályái külön-külön programként vannak megírva és mindegyikben ott van ugyanaz a MOD lejátszó. Ha a MOD lejátszó csak egy helyen van meg, de úgy, hogy mindegyik részprogram használni tudja, akkor egy kicsit kevesebb helyet fog elfoglalni. A loader pedig majd összetölti a részeket. És ha már Loadert kell írni, akkor az miért ne legyen úgy megírva, hogy sávtöltős legyen.

Természetesen felmerül a kérdés, hogy mi van amikor ezt a programot fel akarja valaki rakni hard diskre. Először is egy kis probléma adódik, másodsor pedig eszünkbe jut, hogy tel kéne arra készíteni a programot, hogy ilyen fog történni. Erre jó megoldás ha a lemezek helyett képes úgynevezett disk image file-okat is használni. Jó, ha a direkt lemezkezelés egy külön rutinnal van megírva, ami kicserélhető egy ilyen Image File kezelő rutinnal, és adunk a programhoz egy olyan apró segédprogramot ami betölti az IMAGE tile-t, pont úgy mint Resetkor az AMIGA a lemezt. Az Image tile-okat szintén egy program készítheti el. Ha a program tudja azt is, hogy ő lemezről vagy hard diskről fut akkor meg lehet csinálni úgy is, hogy hard diskről futva egy-két plusz dolgot is képes legyen betölteni, ami lemezen sok lemezcserét igényelne. Persze ezt meg lehet úgy is csinálni, hogy a program egy kis táblázatot használ, hogy egyes esetekben milyen részeit töltsse be. Nézzünk erre egy jó példát:

A megnyeréskor használandó részek listája:

lemez típus	oldalak száma	sávok száma	szektorok száma	kapacitás	szabványos?
PC 5,25DD	1	40	8	160 kbyte	igen
PC 5,25DD	1	40	9	180 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	40	8	320 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	40	9	360 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	42	10	420 kbyte	nem
PC 3,5DD	2	80	9	720 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	80	9	720 kbyte	nem
PC 5,25DD	2	80	10	800 kbyte	nem
PC 3,5DD	2	82	10	820 kbyte	nem
PC 5,25DD	2	82	10	820 kbyte	nem
AMIGA DD	2	80	11	880 kbyte	Igen, AMIGA

. {1024 Byte-os szektorméretet használó és egyéb különleges DD-s formátumok}

PC 5,25HD	2	80	15	1200 kbyte	Igen
PC 3,5HD	2	80	18	1440 kbyte	Igen

. {Nem Szabványos HD-s formátumok, AMIGA HD}

PC 3,5ED	2	80	36	2880 kbyte	Igen
----------	---	----	----	------------	------

. {Egyéb ED-s formátumok}



	programrutin	adat (zene, kép)	lemez (a program többi része 3 lemez)
lemezről	Scroll ModPlay	EndGame.Text EndGame.Mod	1,4 (a Scrollt máshol is használjuk) 1,4
minimal Install	Scroll PictureView ModPlay	EndGame.Text EndGame.Pic EndGame.Mod	1,4 1,5 1,4
standard Install	AnimView ModPlay	EndGame.Anim EndGame.Mod	5,5-9 1,4
DeLuxe Install	AnimView SpeechPlay  ModPlay	EndGame.Anim Speech.Dat, EndGame.Text EndGame.Mod	5,5-9  10,10-11,4 1,4
full Install	AnimView SoundPlay	EndGameFull.Anim EndGame.Sound	5,15-24 12,12-15

Ugyebár így a megnyerés nézegetése közben nem kell lemezt cserélni, nem is feltétlenül toglal el a program sok hard disk helyet, de aki valami Wing Commander III-szerűre vágyik az kérheti azt is, és akkor nem kell telaknia azokat a részeket amiket nem fog használni. (Nem úgy mint egy-két PC-s program esetében.) OK. Erre joggal mondd azt, hogy 2x akkora lett a program, de sokkal jobb így. Itt egyébként a Scroll, a ModPlay és a PictureView rutinok a program teljes futása alatt a memóriában vannak. Hasonlóképpen a memóriában tartjuk a MOD fileok hangszereit, ugyanis a legtöbb esetben ezek jó része állandó. (Ami nem, azt persze külön érdemes betölteni.) Ez azért is fontos dolog, mert ma már lehet találkozni 900 kbyte körüli Modfileokkal is, és ha két ilyen használunk és ezek fele megegyezik, akkor a megegyező részt már érdemes csak egyszer letárolni. Ha valaki furcsának találja a 900 kbyte-os MOD file-t akkor annak elárulom, hogy a 957334 byte hosszúságú DOPE.MOD tile győzött meg engem is az ilyenek létezéséről. (Szörnyű, de egy-két MOD-player azt állítja róla, hogy 28 csatornás. Nem tudom, hogy ki és, hogyan állította elő, de nekem eddig csak a PC-s Inertia Player játszotta le.) OK.

Tehát egyszerűen el kell dönteni, hogy mit toglunk a memóriában tartani, és azt előre töltsük be. Lehetőleg az 1. lemezre rakjunk minden ilyen részt. Az Intro vagy az 1. vagy a 2. lemezre kerüljön... és így tovább. A program jó ha tudja használni a gépen lévő 2. lemezegységet is. Ezt kétféleképpen lehet használni, az egyik az, hogy úgy használjuk őket mintha egy dupla kapacitású lemezt használnánk. Ez ugyebár a telére redukálja a lemezcserék számát. Ez a megoldás értelemszerűen a program lemezeiről való tufftatásánál

célszerű, de ott is csak akkor, ha az adatokat nem szekvenciálisan olvassuk be, mint mondjuk egy animációt. Ott ugyanis egy másik módszer a kedvezőbb. Ez pedig úgy néz ki, hogy amíg az egyik lemezegységről olvasunk, addig a felhasználó kicserélheti a másik lemezegységben a lemezt. Ugyebár így az installálás, vagy az animáció folyamatosan mehet, anélkül, hogy a lemezcserénél megállna.

Ha viszont komolyabb és drágább programot írunk, amihez egy kb. 2500 Ft-os kiegészítő hardware egységet is el tudunk adni, akkor érdemes a programmal együtt adnunk egy kis különleges egységet, ami a lemezeket automatikusan cseréli. Ez ugyebár első látásra túrcsán néz ki, de egy elektronikával toglalkozó lap leírt egy olyan szerkezetet, amivel különböző motorokat vezérelhet pontosan a számítógép. Ott PC-ről volt szó, de egy komolyabb szakember 2 nap alatt meg tudja csinálni az AMIGÁ-s változatot, ami mondjuk a párhuzamos portra csatlakozik. A motorok pedig mint egy kis robot kicserélik a lemezeket. Ehhez 4 motor mindenképpen elég is lesz. Persze ebből miránk az tartozik, hogy ezt a programunk hogyan is tudja hasznosítani. Hát úgy, hogy a felhasználó helyett inkább ezt a helyes kis dobozkat ugráltatja, hogy cseréljen lemezt. Így már könnyen lehet olyan programokat írni AMIGÁ-ra amit eddig a sok lemezcserélgetés miatt nem volt értelme megírni. Persze elérési időben ez egy kicsit lassú, de jól programozva úgy tekinthetünk rá mint egyetlen jó nagy kapacitású lemezre. Az adatok optimális elhelyezésével elviselhető lesz a dolog. Egy 32 lemezes egység például 28 megás adathordozót jelent. És benne a 32 lemez cserélhető. Elvben meg lehet írni erre az egységre egy olyan programot is, ami a 32 lemezt más programok szá-

mára 1-nek mutatja. Kicsit elmentünk Hardware irányba, de ezzel elég jól megoldottuk a hard disk nélküli Amigák problémáját. *(És nem csak Amigán probléma a túl sok lemezcseré és az ezzel járó problémák, hanem például néhány PC-n is. Egy 'szaklap' 2 órán át cserélgette a Windows '95 12 darab install lemezét. Szép munka volt végigülni... És ugye ott volt a hard disk, csak éppen az Installáció volt lassú.)* Na ezzel a három lemezcseréből adódó problémákat enyhítő megoldást át is néztük. Egy apró megjegyzés, a Wing Commander III-at nem feltétlenül kellene leutánozni, vagy ha olyan programot akartok csinálni, akkor célszerű a dobozba belerakni egy olyan egységet, amin keresztül a számítógép vezérelhet egy videót, és átválthat annak a képere a sajátja helyett, és adni hozzá egy megfelelő videokazettát. Az ötlet egyébként egy ruszki készülék alapján jutott eszembe, ami archiválásra használja a videót. Jó, két-három óra az installálás, de utána a program valóban Real Time animációt adhat le. És azt a 4-5 animációs változatot ami miatt interaktívnak keresztelték el ezt a vackot, meg lehet találni a video keresőtunkciójával, csak azt kell egyszer kimérni, hogy milyen gyorsan tekeri a szalagot. (Ez egyértelműen a Wing Commander III elleni tetszolásnak látszik, de az a program tényleg szar. Én be nem tenném a gépembe.)

Következő számban valamivel hasznosabb intokat igyekszem közzé tenni, bár még az is a nyáron készül, amikor az ember bizony nehezen veszi rá magát, hogy értelmes cikket írjon.

Varju Gergely



## Nintendo Super NES

Clayfighter II	7500
Earth Worm Jim	6700
Page Master	6700

## SEGA Mega Drive

Bloodshot	6000
Dino Dini Soccer	6000
Earth Worm Jim	6700
Kawasaki Superbikes	6700
NBA Jam Tournament	6700
Nigel Mansell Indy Car Racing	6000
Rise of the Robots	6000
Spiderman TV	6000
Warlock	6000
Zero Tolerance	5200

Régebbi SEGA Mega Drive, Game Gear és Game Boy kazetták 2.200 Ft-tól.

SEGA Mega Drive II + egy kazetta  
16.000 Ft  
Kazetta nélkül 13.500 Ft



## CD-ROM

Chaos Control	8200
Daedalus Encounter (DV & EV)	9700
Iron Assault	8200
Super Karts	9700
Temptation	9700
The Lost Eden	8200
Hand of Fate	2990
Indycar Racing	2200
Beneath a Steel Sky	2200
Lands of Lore	2990
7th Guest	2200
Conspiracy	2200

## PC 3,5"

Super Karts	8300
-------------	------

W.D. WARREN Ges.m.b.H.  
Industriezeile 5  
A - 2100 Leobendorf  
Telefon: 02262/68 506  
Telefax: 02262/68 515

Magyar nyelvű felvilágosítás:  
06-30 463-683

## Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett 950 Ft

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett 600 Ft

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett 600 Ft

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett 1400 Ft

A PC GURU Iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett 300 Ft

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett 1000 Ft

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:  
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765



A VILÁG LEGNÉPSZERÜBB HANGSZEREI:

# GM/GS HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7



354 GS-hangsín

9 dobkészlet • 1 SFX készlet

28 hang polifón

• PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

654 hangsín/7U • minőség

22 dobkészlet • 2 SFX készlet

64 hang polifón

32 part multitimbrális

2 MIDI bemenet

beépített effektek és EQ

PC/MAC csatlakozási lehetőség

128 GS-hangsín

6 dobkészlet

beépített effektek

PC/MAC csatlakozási lehetőség

[RS-422/RS-232-CI-C2]

2 sztereó bemenet

MIDI • csatlakozás

 Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT  
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57  
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079



# ACCOM

## Alaplapok:

386SX-40MHz	7.192
386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP AMI)	11.520
486SLC-40MHz	6.480
486DX-XMHz Virtua cache, 3Vesa, 5ISA, UMC, AMI	10.400
486DX-XMHz Virtua cache, 2Vesa, 4PCI, 4ISA, UMC, AMI	11.992
486DX-X MHz 128Kb cache, 3Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, Expert chipset, Award bios, 3-5V	9.992
486DX-X MHz 256Kb cache, 2Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enhanced, 3-5V	12.400
486DX-X MHz 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios enhanced, 3-5V, IDE	13.600
486DX-X MHz 128Kb cache, 4PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enhanced, 3-5V, IDE	16.800
586 75-100MHz 256Kb cache, 4PCI, 4ISA, SIS	21.600
586 75-120MHz 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, SIS, IDE+	25.800
586 75-100MHz 256Kb cache, 3PCI, 5ISA, Intel, Flash BIOS, IDE+	35.380
586 75-100MHz, 3PCI, 4ISA, Intel, Flash BIOS, IDE+, 8Mb RAM	65.280

## I/O kártyák, Ethernet kártyák:

IDE+ HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer vezérlő	1.400			
IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő Vesa Local Bus	2.280			
E IDE+ HDD/FDD 2S1P vezérlő Vesa Local Bus	3.600			
IDE vezérlő PCI Bus	2.640			
Panasonic-SB CD-ROM vezérlő kártya	1.400			
Adaptec AHA 1542CF SCSI vezérlő Kit, ISA	37.992			
Adaptec AHA 2825 SCSI, E IDE vezérlő, VLB	23.840			
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő Kit, VLB	39.192			
Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlő Kit, PCI	42.400			
Ethernet 16bit hálózati kártya (Novell Tested)	3.992			
Tipus	Ram/Rax	BUS	T.C.	
Realtek	256 / 512	ISA	-	3.200
Trident 9000C / I	0 / 512	ISA	-	2.240
Trident 9000C / I	512 / 512	ISA	-	4.240
Trident 8900D	0 / 1	ISA	-	2.992
Trident 9440	1 / 2	VESA	+	9.992
Cirrus 5429	1 / 2	VESA	+	10.392
Spea Vega Pro	1 / 2	VESA	+	11.520
S3 805	1 / 2	VESA	+	11.992
ET4000W32P	1 / 2	VESA	+	12.600
Hercules Dynamite	1 / 2	VESA	+	27.840
SIS	1 / 2	PCI	+	10.992
ARK Cardex	1 / 2	PCI	+	11.600
ARK Cardex	2 / 2	PCI	+	17.600
Spea Vega Pro	1 / 1	PCI	+	13.992
Diamond Stealth 32	1 / 2	PCI	+	13.200
Diamond Stealth 64	1 / 2	PCI	+	18.800
ATI Winboost M64	1 / 2	PCI	+	13.992
ATI Xpression M64	2 / 2	PCI	+	23.800

## Hangkártyák, Fax / modemek:

Right-100 aktív hangszóró (1 pár, beépített tápegység)	2.992
Plug In-80 aktív hangszóró (1 pár, beépített tápegység)	6.992
Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	10.800
Sound Blaster 16 Multi CD ASP (16bit, stereo) OEM	15.600
Sound Blaster 2.0 (8bit, mono)	5.992
Sound Blaster 18 Value (16bit, stereo)	14.880
Sound Blaster 16PRO (16bit, stereo)	19.992
Sound Blaster 18MCD CSP (16bit, stereo)	23.992
Sound Blaster 16PRO CSP (16bit, stereo)	24.800
Sound Blaster 32AVE (16bit, Wave, General MIDI)	28.580
Sound Blaster 32AVE (16bit, ASP Wave, General MIDI)	40.400
WD Paradise Expert 16DSP (Multi CD, 16 bit, stereo)	8.992
WD Paradise Prof 16DSP (Multi CD, Waveable, GM)	15.992
GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM)	14.992
GRAVIS ULTRA SOUND (512Kb RAM) OEM	14.992
GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512Kb RAM)	24.992
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	15.840
Active 14400bps belső FAX/MODEM, software, elölap	15.192
ProLink 14400bps külső FAX/MODEM + software	23.992

## Memória elemek:

128Kb DRAM	688
512Kb DRAM	3.992
256Kb SIMM 70ns	1.600
1Mb SIMM 70ns	4.040
4Mb SIMM 70ns	13.680
4Mb SIMM 70ns 36bit	15.840
8Mb SIMM 70ns 36bit	32.400
16Mb SIMM 70ns 36bit	54.800
32Mb SIMM 70ns 36bit	103.200

## Házak:

Babyház + táp	4.560
Miditorony + táp	5.360
Nagytorony + táp	10.392

## Processzorok:

486DX2-66MHz IBM	9.920
A 486DX2-80MHz Cytex	12.400
486DX2-66MHz Intel	14.240
486DX2-80MHz AMD	13.400
486DX4-100MHz AMD	15.800
486DX4-100MHz Intel	23.992
Pentium 75MHz	29.992
Pentium 90MHz	47.360
M Pentium 100MHz	62.560
M Pentium 120MHz	109.992
M Pentium 133MHz	142.000
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler + ventilátor	1.600
X87-40MHz coprocessor	2.400

## APC szünetmentes tápok:

	Back	Back Pro
250VA	18.600	16.992
400VA	28.000	34.240
600VA	32.992	47.920
M 900VA	64.800	79.360
M 1250VA	84.000	102.400

## SONY CD-ROM ÍRÓ KIT

2X sebességű, külső, caddy rendszerű, Adaptec AHA1542 vezérlővel, software-rel:

**316.000Ft**

## AKCIÓ!

APC BACK PRO 280VA szünetmentes tápegység  
**316.000Ft**

Több mint 50 CD<sup>32</sup> program,  
több mint 70 SEGA  
MEGADRIVE  
és  
SEGA GAME GEAR program

## Winchesterek:

AT-BUS	SCSI
420Mb Conner	16.992
520Mb Quantum	19.992
850Mb Conner	24.992
1000Mb Quant	39.992
1200Mb WD	44.992
	M 4000Mb Quantum
	M 4000Mb Quantum
	HDD mobil AT
	HDD beépítő keret
	200

## Floppy, CD-ROM Drive-ok:

1.2Mb FDD Panasonic	4.992
1.44Mb FDD Sony	3.440
FDD keret	400
Sound Blaster CD-ROM 2x sebességű	9.992
Toshiba CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	22.400
Pioneer CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	25.360
Sony CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	25.992
Sanyo CD-ROM 2x sebességű, SCSI	19.192
Sanyo CD-ROM 4x sebességű, SCSI	28.792
M Toshiba CD-ROM 4x sebességű, SCSI	45.992
M NEC CD-ROM 6x sebességű, SCSI	67.200

## Monitorok:

14" mono VGA (600*600, LR)	10.560
14" PGA SVGA (1024*768, 0.28)	22.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, LR)	29.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	31.920
15" Daewoo SVGA (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	43.992
M 17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	91.520
M 20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	157.600
M 21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	214.400
14" monitor filter üveg	800

## Billentyűzet, mouse, gamepad, scanner:

102 gombos billentyűzet Mitsumi (Angol)	1.840
102 gombos billentyűzet Kannich (Hun)	1.992
Microsoft Natural Keyboard	11.992
Microsoft OEM mouse	3.192
MS 400 mouse + mini pad + software	992
MS 700 mouse + mini pad + software	1.580
Mitsumi mouse	992
Logitech Mouse Man Lefty (balkezes)	6.992
Logitech Mouse Man Large	6.880
Logitech Chroma	5.200
Gravis gamepad	3.260
Trust mono kézi scanner 256 szürke	7.200
Trust color kézi scanner 16 8M szín	19.200

## Panasonic nyomtatók:

KXP-1150 9 tus, A4	21.992
M KXP-1695 9 tus, A3	55.840
M KXP-3626 24 tus, A3	76.720
KXP-2130 24 tus, A4, színes opció	28.880
Lapadagoló keskeny kocsis típus	8.640
M Lapadagoló széles kocsis típus	24.400
Festékszalag 9 tus típushoz	1000
Festékszalag 24tus típushoz	1.080

## Hewlett Packard termékek:

DeskJet 540 (A4 fekete, színes opció, 512Kb)	48.792
M DeskJet 680C (A4 színes, 512Kb)	83.200
LaserJet 4L (300dpi, 1Mb RAM, RET/MET)	76.000
M LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	148.400
M LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM, RET/MET)	182.400
M LaserJet 4 Plus (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	248.000
M Color LaserJet (300dpi, color)	call
M ScanJet IIP (300dpi, 256 szürke)	79.992
M ScanJet 3P (300dpi, 256 szürke)	86.400
M ScanJet 3C (400dpi, color)	169.600
DAT 8GB belső, SCSI	132.000
DAT kazetta (DDS, 90m)	1.780
DeskJet patron dupla	3.992
DeskJet patron színes	4.600
M LaserJet 4L-4ML toner	9.440

## Írható CD-ROM lemezek (74 perces):

Verbatim (Multi speed, 4x)	1.200
Kodak (InfoGuard)	1.400

Babyház 1.44Mb FDD IDE+	14" mono VGA + 256Kb	14" SVGA color + 512Kb VGA
2S1P1G, 101 gombos bill	270Mb	420Mb
A386SX-40MHz, 2Mb RAM	57.572	57.492
T486SLC-40MHz, 2Mb RAM	56.860	56.780
486DX2-66MHz, 4Mb RAM	78.372	78.292
486DX2-80MHz, 4Mb RAM	80.852	80.772
486DX4-100MHz, 4Mb RAM	84.124	84.044
Pentium 75MHz, 8Mb RAM	128.572	128.492
Pentium 100MHz, 8Mb RAM	158.140	158.060

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szánt László út 74/a (vill. Maulner Sándor) Tel/Fax: 149-6155, Tel: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Árunk az 1 év garanciát igényel, de az ÁFA-t nem tartalmazza! Árunk mindenkor vállalatunknak a jogát fenntartja!



## MINDÖRÖKKÉ BATMAN

1939-ben jelent meg az a könyv, mely megteremtette a XX. század egyik mitológiai alakját, a Batman-t. Könyvek, képregények és filmek dolgozták fel újra és újra Bob Kane alaptörténetét. Többek között Tim Burton is elkövetett már két ilyen alkotást 1989-ben és 1992-ben. A két sikeres movie nem maradhatott folytatás nélkül, így augusztus 31-től a mozikban a harmadik rész: Batman Forever! Igaz, ez alkalommal Burton "csak" producer, a rendező Joel Schumacher, aki csupán a szereplők kiválasztásával hónapokat töltött el. Meg is látszik a gárdán; Val Kilmer, Tommy Lee Jones, Jim Carrey, Nicole Kidman, Chris O'Donnell, Michael Gough és Pat Hingle játsszák a több szerepeket. A történet talán nem is olyan érzékeny tontos, a lényeg, hogy a gonoszok ismét Batman életére törek, sőt! A "rossz oldalon" új figurák tűnnek fel Két-arc és Rébusz alakjában, s Batman is segítőtársra akad Robin személyében... Az alkotók ígérete így szól: "A Mindörökké Batman-ben nincs szinte egyetlen kocka sem, amely realiztikus vagy naturalisztikus lenne." Hogy milyen a film? Nézd meg!



## ATOMCSAPAT

Azt hiszem a Power Rangers sorozat hazánkban sem ismeretlen, minden esetre az amerikai televízió nézők jól ismerik. A modern tündérmese hősei az Atomcsapat tagjai, akik képesek szembeszállni a Földünket fenyegető rettegett veszéllyel, melynek élén maga Randa Ooze áll. A harcosoknak életük legfontosabb csatáját kell megvívniuk a kocsonyaszörny ellen... Az egyik legnagyobb újdonság, hogy a sorozatban sosem látható Zordok most megjelennek a vásznon, természetesen az Atomcsapat oldalán. Az, hogy ezek a jelenetek mennyire feladták a labdát a látványtervezőknek, már egy külön téma. Egy a lényeg: sok kaland, izgalom, humor és valószínűleg látvány-arsenál vár mindenkit augusztus közepétől a mozikban!



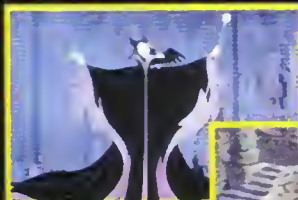
## ALUDJ CSAK, ÉN ÁLMODOM

Lucy élete teljesen látszik, van lakása, házi állata, jó állása és barátai, de valahogy mégis magányos. Egy napon azonban beleszeret egy ismeretlen férfibe, akit a sors különös fintoraként ő menthet ki a halál karmaiból. A kómába esett idegen családja Peter menyasszonyának hiszi Lucy-t, aki hamarosan egy családi karácsony közepében találja magát. A pergő események során egyre csökken a lány vonzódása Peter iránt, de annál inkább növekszik viszont a férfi bátyja, Jack felé... Ezzel a történettel már el is készült a romantikus vígjáték alapszituációja. A főbb szerepeket Sandra Bullock, Bill Pullman, Peter Gallagher, Peter Boyle, Glynis Johns és Jack Warden játssza. Az alkotók elmondása szerint a forgatáson mindenki remekül szórakozott. Reméljük a nézők is legalább ilyen jól érzik majd magukat a film megnézése közben!



## CSIPKERÓZSIKA

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy távoli birodalomban egy király és egy királynő. Gyönyörű kislányuk megszületése igazi ünnepi esemény az egész ország életében. Az örömteli pillanatokban azonban egy sántódott tündér jóslata végzetes átkot sugall: a kislány 16. születésnapján megszúrja az ujját egy orsóval, és örök álomra szenderül...



Ajánlatunk végére Charles Perrault XVII. században megírt tündérmeséje maradt Walt Disney módra. Igaz ez a rajtfilm igazán nem nevezhető újnak, hiszen a Csipkerózsika az ötvenes években készült el, több mint hatéves munka után. A rajtfilm hangsúlyosan magán viseli Eyvind Earle munkájának stílusjegyeit, aki napjainkban Amerika egyik leg-híresebb művésze. Az elkészült Csipkerózsika volt az első animációs film, amit 70 mm-es filmre vettek fel! Az igényes alkotás egyaránt szórakoztató kicsiknek és nagyoknak, igazi családi mozi.



## Power Rangers kérdések

- 1 Milyen színű harcos Adam?
- 2 Hogy hívják azt a gyönyörű lányt, aki megtanítja a csapatot a Ninzsák tudományára?
- 3 Milyen törzs tagjai a madárharcosok?

A helyes válaszokat 1995 szeptember 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 10 Power Rangers ajándék tárgyat sorsol ki az Intercom.



# Atari Oldalak

## Bevezető

Jó NAPOT kívánunk!

Ilyen szép időben, mikor kék o zöld és ég o tű, s mindenre rázúdult o szokósos évi szabadságii, mivel is tölthetnék el oz otorisok szabadidejük legnagyobb részét, minthogy o gyönyörű nyári ST-ken jótszonok o Folconnál, stb. stb. és közben persze nem elfeledkezni o GURU megszépült Atari Oldalairól sem! Nopszúros helyett lopszúróst!!!

Hű skocok, képzeljétek mif löttöm! Lopzórto előtt megérkezett oz EKO System nevezetű csodo demojo, melyef volt szerencséje kicsiny stóbunknok végigdöb-bennie. Az hogyjón, hogy legolóbb négy light-sourced objektummal Z buffterezgetik (gyönyörű, ahogy egymáson ötzuhan egy körfe, egy almo és egy volom!), de omi igozón felhóborító, hogy o gyerekek legolóbb 640x400-os telbontóson rengefeg objektummal fillezett vektorozgotnok igen nagy sebességgel... Von persze még más is benne, de nem okarom o po-ént lelőni, tehát o Systemről legközelebb! Erről jut eszembe, lesz a köv. számban egy kis DSP körüli csemegezés, érdemes megnézni, hová is jutott o Folconos nép-ség.

De tölre o sok DOOMávol, inkább nézzük milyen témókat pécéztünk ki mogunknok e hónapban! A mostani kinólotunk is bővelkedik érdekességekben (már itt is van a legelső, mivel én vezetem be o rovatot! – Greg) (...o vonolbon itt van o másík játékos is! – Lord Choos), például kedvenc grotlikoi médiánk segítségével sikerült még egy utolsó telvételt készíteni Réj Kox (mint német brikt! – Lord Choos) bócsi fejeről is... A mosfoni összeállítós-bon olvoshottok oz új Folcon klónról, o C-LAB Folcon MKII-ről, mely o zenészeket kívánjo megcélozni, de ettől még igozi Folcon festvér! Eső és hó helyett szó esik másodík témoként ST-s demokról – egy kis follózós Chris ol(l)i)os Scintillation jóvoltóból. Egy hónap múlvo veletek ugyanitt! Addig is egyetek sok vizet!

Greg & Lord Choos

## Demologia ST-re

Faith

(Dune Design)

1994-ben egy időig ismeretlen csoport előrukkolt egy egész kellemes kis ol-



kotással. Érződik rojto oz új idők szele, mivel file-os.

Míg betöltődik o kb. 600 kB-nyi demo, oddig nézegethetjük Bobar (elég franciós o neve, nem?) Phantom logóját, majd o szélesvásznú képernyőn, o tominfától balro megjelenik o Dune Design felírot.

Az ez után következő Faith logó igen-csok Niko-sro sikeredett (ez is szép!). Mielőtt o demo fő témájoro, o 3D-re rőtér-nénk, megtekinhetünk egy közepes minőségű dotlondscope-et. A Moke me 3D mellett szereplő moci ozért telejithető!

Újabb képváltós, és egy Dune logó kerül o képernyő bal oldaloro, megjele-nik három egymást metsző lap, majd ezt egy dotkocko vóltjo fel. Ami ez után jön az sem rossz; egy kocko három részre vógvo, felül vonolos, középen filled, olul pedig mókos. Még ugyanennél o képernyőnél lóthotunk egy lopro feszített Bézier görbét is.



Ezutón betoppan egy rózsoszin sárkóny. A dotlunnal után Ismét tolytotódik o vektorozós; most hot csilloggol fillezett kocko von teriféken, úgy, hogy lótszódik oz előző 3 fáziso is o poligonnok. Az ezt követő effekt óthotóso emlékeztet, voló-

jóban viszont csak 2x2 bitplane olkolmozáso. Megint jön egy zselé vonolkocko, oz előző fázisokkal. A zselé után o puding következik, melynek összhotósa nagyon kewl!



Itt oz ideje o credits & greetinx-nek, o scroll hőfterében is von 3D, pontokból. A dumólós végeztével bejön oz end pic, o Deoth Warrior.

A demo nem rossz, o grotlikók minőség változó (pl. Mic, Circee képei jók), o soundchip zene viszont már rövid idő után tórosztó.

Ooh Crikey wot a Scorchers  
(The Lost Boys)

Ez az o demo melynek minden otoris gyűjteményében szerepelnie kell!!! A nyolcvonos évek hangulatónok utolsó,



igen design-os képviselője oz 1991 augusztusi Atari Messén jelent meg Düsseldorfban, mely egy egész korszakot lezóró klasszikus olkotós. A Lost Boys igozán kitétt o grotikóért és o zenéért legutolsó demojukbon! A Spaz óltol rojzolt címkép od mogyorózót o demo címére, ez a grotiko még mo is jönok nevezhető. Az intróbon tradicionális



Ray Cakes before and after encryption [by Apex Media]



# Atari Oldalak

csillagozás tolylik, a dumák szép zoomaló betűk tormájában jelennek meg, a zene pedig egy nem is rossz modul!

A loading partban mindig különböző képmegjelenítő effektek szerepelnek, s a froctol landscape tömény talán a legjobb az összes megademo közül. Olyan eredeti ötlet, hogy még egy játéknak is elmenne! A demo-partokat az egyes le- szőllőpályák jelentik, de csak akkor kell



repkednünk egyikről a másikra, ha nem ismerjük a cheatet (Manchester, utána F1-F7). A töményben egy rakás poén van elrejtve, a hidden partról nem is beszélve! Az egyes részek elején Michael Wheeleen és Boris Vallejo testműveinek teldolgozásait tekinthetjük meg Spaz jóvoltából (nem digizés!).

Az első demo-partban a TLB és a TCB csapat közt zajló viszályt (1990-91) figurázza ki, melyben egy dude motaras túrésszel szétvág egy macit (CareBear). A többi part nem ennyire véres, viszont a képek színvonala megmarad.

A Brief History of Time-ban is negyedelf képernyőt láthatunk, de itt változik a négy részlet nagysága.

A Things that Go Bump in the Night-ban vectorball scroll szerepel, melyet csillogok, mozgá sakktabla, és persze csipogás zene egészít ki.

Az ezt követő What a Bummer színvonalra korának megfelelő; kellemes digi zene, szép gratikák, szétporladás, csillagmozgás, s más egyedi effektek tárháza.



A TLB scroller sem maradhat ki, mivel a Your Mind is my Ashtray című partban szinte csak ez van jelen.

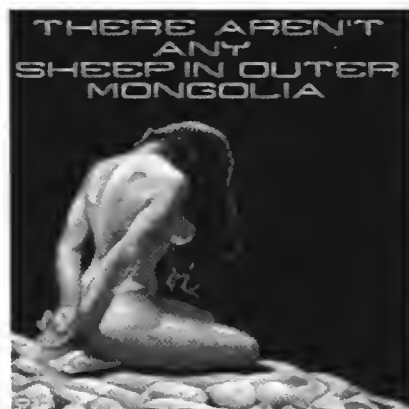
Ezek után következik a technikailag (és a rutinok szempontjából is) legújabb part; Zonk, alias Komische Sachratten van der Höhle. Ezt látni kell! Interferencia,

equaliserek tömkelege, vonalrutinok, valamint techno-s zene.



A hetedik és egyben utolsó demo-partban (There aren't any Sheep in Outer Mongolia) a csillagozás többtájta teldolgozását tekinthetjük meg. A zene ugyan soundchip (de szerintem kellemes), a texteléshez pedig zoometteket használ- nak.

A reset part is a szokásos színvonalat tükrözi. A vertical raster utánzó rutin já- hást kelf, ezalatt szól a demo negyedik modulzenéje. A teljes credits & greetinx-et is itt olvashatjuk. Végül a The End pic jele- nik meg, és ott tessz az az öt fickó, akik- nek ezt a művet köszönhetjük: Sammy



Joe, Digital Insanity, Spaz, Manikin, Oxygene. Kár, hogy azóta nem sokat hal- lottunk róluk!

## Froggies over the Fence (Overlanders, ST Connexion, Legacy)

Ez a kooperációban készült remekmű 1993 augusztusában látott napvilágot. Talán egyike az utolsó nagy demoknak ST-n. Ezt érezték a készítő is, és beleadtak mindent. Stílusában leginkább az Alcatraz Odyssey című alkotásához tudnám

hasonlítani, hisz ez is tartalmaz egy music- diskre való zenét és egy slideshow-nyl gratikát.

A Froggies tulajdonképpen öt részből áll, ahol a négy part kiválasztására a szokványos menü szolgál (békák!).



Az Art Gallery a teljes második lemezt telőleli, de megéri a látványt, mert a Siliconon trace-elt képeket TC-ben, s az Amigán rozzalt HAM pic-eket pedig 4096 színben nézhetjük meg. Emellett a zenei alátétéről a 15 kHz-es gitársample gon- daskodik.

A Music Demo-ban 50 darab sound- chip muzsika hallható, összesen 220 perc hosszúságban. Jess zenél szinte már pár- huzamba állíthatók a Maniac öt Nolse al- kotásokkal. Itt is gyakori a negyedik digi csatorna, és a zenék hallgatása közben kedvünkre tefrizeshetünk.



A másik két béka két trackma-t szim- bolizál. Ezekre jellemző a régi konvencio- nális, és a '90-es évek elejének divatos ru- tinjai. Csak néhány az ismertebbek közül; lightsourced & pixelized vector, vector- tilm(!), zoomrotálás, miniatűr martolás, dist, TLB scroll, megascroller, Star Wars scroll. Különösen a vectortilm az, ami új- donságként hatott az ST-s demok történe- tében (Another World-ös emlékeket telele- venítve).

A reset part a szokásos credits, bár a 16 percnyi hosszúságú zene és a háttér animáció mellett a 170 kB-as, praporcio- nális betűkből álló scroll tartogat még meglepetéseket.





# Atari Oldalak

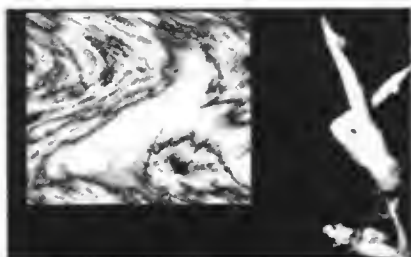
## Seen it before all TRO (Detonators)

1994. november 27-én született meg a SIABTRO. Meglátszik a Douglas Little alkotta PhotoCrome formátum terjedése, ugyanis egy PCS raytrace-el logóval indul a demo. Ebben a 326 kB-os file-ban sok a nem saját grafika és zene, de legálább feltűntetik a szerzőit.

Tulajdonképpen a vonalvektorozással és a ball-scrollerrel ki is fűjt az egész demo. Még egy-két poént eleresztenek, no meg azt az infót, hogy átvándorolnak Falconra. A csórt modulok & grafikák minőségiek, de hát nem fair azt értékelni.

## Flight over Sirlus (T.S.C.C.)

Idén tavasszal jelent meg ez a csöppnyi file-os demo. A T.S.C.C.-nek eddig a Dynabusters nevezetű megacool multi-player gamét köszönhetjük.



Akárscok a SIABTRO, ez sem mutat sok újdonságot. Amiért mégis érdemes megemlíteni, az az eddigi legjobb dotlandscape, sikkeli B&W (Blau und Weiss) vektortutínok, egy érdekes plazma, a vektordotok témájának újbóli feldolgozása, és a hagyományosan olvashatatlan TLB scroll. A zene rövid idő után monotonná válik, úgyhogy a T.S.C.C. a Detonators-hoz hasonlóan lesz még jobb is!

Scintillation

## C-LAB vs Falcon MK II

C-LAB Falcon MKII összehasonlító teszt

Kis hazánkban a zenészek egyik legelterjedtebb, hasznos segítőtársai az Atari számítógépek, melyek a napjainkban oly fontosá vált sequencerezést valósítják meg. Megbízhatóságukkal, egyszerűségükkel, árukkal, és magas színvonalukkal most is erős versenytársai a többi géptípusnak. Ezek a gépek a MIDI-zésre születtek, típusaik egymást váltva folyamatosan végigkísérték a zenei szoftverek fejlődését. Az Atari ST/STE/TT típusok ezeket az időket idézik, de a mai napokban is meg-

állják a helyüket mind az amatőr, mind a félprofi és profi MIDI felhasználásban.

Időközben a zenészek körében megjelent egy új igény, a hard disk-recording igénye, melynek segítségével a sequencer mintegy stúdiomagnóként használva kísérésávokkal lehet díszíteni a midis sávokat egy rendszeren belül. Erre az igényre válasz az Atari új gépe, a Falcon030, mely a nyolc sávjával, beépített DSP processzorral, analóg ki- és bemenettel, SCSI támogatással és nem utolsósorban teljes körű ST kompatibilitással és a Steinberg Cubase AUDIO szoftverével párosítva igazi házi és stúdiógép, egyszerre képes el látni a sequencer és hard disk-recording funkciókat. Azonban az "ideális" jelzőtől egy hajszál a Falcont mégiscsak elválasztja, köszönhetően az Atarinak az olcsóságra való törekvésének.

A C-LAB nevű cég – gondolom, sokaknak cseng ismerősen ez a név, ha nem másról, akkor a Notatorokról – az első, aki erre a problémára kínál hathatós megoldást a C-LAB Falcon MKII-es célorientált gépével. Ez a gép külsőre gyakorlatilag megegyezik az eredetivel, hiszen az Atarival kötött megállapodás értelmében ez a gép a Falcon igazl és jogos utódja, megőrizve elődje minden jó tulajdonságát és a kompatibilitást. Az Inter musica jóvoltából megérkezett hozzánk a C-LAB Falcon első példánya hozzánk, a MIDI-MUSIC Kft. ATARI Márkaboltjába, ahol gárdánk rögvess nekiallított tesztelni, mit is tud ez a masina, mivel több vagy kevesebb az eredeti Falconhoz képest, röviden: mi a különbség kettejük között? Tulajdonképpen ez a rövid cikk ezt a kérdést hivatott taglálni, így hát lássunk is azonnal hozzá!

Mint már említettem, külsőre megtévesztésig hasonlít az elődjére. Ez annyiban nyilvánul meg, hogy az összes külső jegyében egyezik a Falconnal, beleértve a külső csatlakozókat is egy apró kivétellel, miszerint a jobb oldalán közepén egy C-LAB embléma hirdeti valódi kilétét. Azonban a külső ne tévesszen meg senkit, belül igen jelentős változásokat eszközölt a C-LAB a főkéletesség elérésének érdekében, ezt a legjobban a hangrendszer minőségén lehet észrevenni. Az eredeti Falcon egyik legkényesebb pontja a CODEC nevezetű tokozott lapka, amely a tiszta, 16 bites minőségű AD/DA konverzióért felel, de a DSP-vel (digitális jelfeldolgozó processzor) párosítva a legjelentősebb pont, ezenkívül egy rosszult megválasztott CODEC képes időnkénti "letagásaival" magával rántania a szoftvert is. Nos, a tervezők a nem minden esetben kifogás-

alanul működő példányok helyett igazi minőséget szolgáltatató kristály CODEC-et helyeztek a gépbe. A másik kényes terület az analóg ki- és bemenetek. Sajnos ezek eredetileg fülhallgató és mikrofon jelszinten dolgoznak, sőt, a kimenetre még külön egy bass booster is rá lett csatlakoztatva, így alkalmatlanok a professzionális LINE szintű analóg jelek fogadására és küldésére. A C-LAB ezt a problémát is megoldotta, eltűnt a kimenetről a plusz mély és még egy kis sistergés is, valódi vonalszint jellemzi a ki- és bemenetet, igaz, az eredeti microjack aljzatokon keresztül. Egy másik lényeges módosítás a belső SCSI szabványú 0.5 Gbyte kapacitású hard disk, mely ugyanattól a Quantum cégtől származik, mint a külsőleg illeszthető, szintén hard disk-recordingra használható és kedvelt LPS sorozatú darabjai. Külön előnye még, hogy beszerelve a gépbe egy kompakt egységet alkotnak, azaz nincs szükség semmiféle külső egység beszerzésére, csatlakoztatására. Ez ott lehet előny, ha vinni kell a gépet stúdióba vagy más helyre, de azoknak is fontos lehet akik nem szeretik, ha túl sok különálló darabból áll a felszerelésük.

Talán ennyit elegendő megemlíteni a belső módosításokról, amelyek nagyon fontos szerepet játszanak a C-LAB Falconban, de még van itt valami nem elhanyagolható újdonság, mely igazán a számítógéptől és a vele járó üzembe helyezési procedúrától idegenkedő zenészeket kíméli meg, de mindenki számára kényelmes lehet. A cég ugyanis minden egyes gépet teljesen kulcsrakészen szállít, azaz a beépített hard disken már minden rajta van készen arra, hogy csak be kelljen kapcsolni a számítógépet és lehet dolgozni. Jelen esetben a teljes Steinberg Cubase AUDIO szoftvercsomag várja munkára készen az újdonsült felhasználókat, még akusztikus hangszerekkel készített demo is található a gépen. Természetesen a szoftver nincs benne a gép árában, ellenben a szoftver megvásárlása után pusztán csak a kulcsot kell a gép oldalába dugni és máris mehet a munka. Ezzel a könnyedséggel együtt a C-LAB Falcon MKII egy igazi kompakt sequencer- és hard disk-recordergép.

Végezetül még annyit, hogy Magyarország első mintapéldányát a MIDI-MUSIC Kft. ATARI Márkaboltjában lehet megtekinteni, meghallgatni és kipróbálni.

- chaos -



# Assembly

## PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

Az e hónapra rendelt Amiga assembly adag meglepően nehezen született meg. Végül kétségbeesésemben tel kellett hívjam Lay András barátunkat (aki már régóta tiszteltbeli GURU tagnak számít), s segítségét kértem. Nagy hümmögések után tömörít egy használható áttekintést (néha szakott :-)) , ezért részben az ő érdeme, hogy ebben a hónapban némi resource programozást váltam kénytelen végezni.

A resource-ak (erőtárházak) képezik az Amiga operációs rendszerének azon részét, mely közvetlenül a hardver felett helyezkedik el. Minden olyan lényeges erőtárház, melyet a rendszer több eleme is használ (filesystem, CIA chip-ek, diszkek stb.) tartozik egy-egy resource. A felhasználói programoknak nagyon ritkán kell a resource szintre lejárniuk, általában minden feladat megoldható magasabb szintű rendszerhívásokkal. Megpróbáltam mégis valamilyen életszagú példát találni, s ez azt hiszem sikerült is. András és én is irtunk már olyan programot, amely a párhuzamos porton kommunikál valamilyen saját protokoll segítségével egy másik, nem szükségszerűen Amiga típusú számítógéppel. A "drótra" (másik géphez vezető kábel) a legegyszerűbben úgy tehetünk ki adatokat, hogy a szabad CIA port adat ill. adatirány regiszterét közvetlenül, az arendszer mellőzésével használjuk. Erre van "rendszerbarát" lehetőség: mielőtt megtámadnánk a port-at, ellenőriznünk kell szabad-e, és ha szabad, el kell kérnünk a rendszertől.

Ezt közvetetten megtehetnénk a parallel.device segítségével is, s bár nagyon valószínű, hogy az valóban a kívánt regisztereket tudja nekünk letölteni, előtarthat olyan határesetet, amikor nem. Biztosabbnak látszik a dolog, ha közvetlenül a CIA-t tulajdonjogát felügyelő resource-hoz fordulunk. Ez pedig, tigyelem, nem a cia.resource, hanem a misc.resource. A CIA-hoz az Amiga rendszerében két resource is tartozik. Ezek közül a misc resource az, mely segítségével a párhuzamos, ill. a soros portat elkerhetjük saját használatra.

A resource-ak programozás terén nagyban hasonlítanak a library-khoz. Használat előtt ugyanúgy meg kell nyitnunk őket az exec library segítségével. Lényeges különbség azonban a könyvtárak kezeléséhez képest, hogy használat után nem kell bezárni

őket, erre nincs is tőggvény. A rutinak hívásakor az OpenResource által szolgáltatott címet használhatjuk bázisként, a szükséges atseteket pedig nem \_lib kiterjesztésű LVO file-okban, hanem az egyéb definíciókat is tartalmazó "narmál" include file-okban találjuk.

Nézzük a konkrét példát: első lépésként megpróbáljuk megnyitni a misc.resource-t. Amennyiben ez sikerült, megnyitjuk a das.library-t (nekünk bármelyik jó, ezért használjuk az OldOpenLibrary-t, megspórolva ezzel egy verziószámot). Elkerjük a das-tól a default kimeneti filehandle-t, majd megpróbáljuk letölteni a parallel port biteit. Ha a hívás sikeres, a tőggvény nullát ad vissza, ha nem, akkor egy pointer-t a biteket foglaló program nevére. Az állakálásnál nekünk is meg kellett adnunk a nevünket. A resource tőggvényeit a library hívásokhoz hasonlóan kell meghívni, azaz a resource báziscíme legyen az A6 címregiszterben. Ha a bitek foglaltak, kiírjuk a tulaj nevét, majd letölünk. Ha miénk a pátya, árvendzünk a sikemek, s várunk egy CTRL-C szignált. Mikor ez megérkezett, felszabadítjuk a portot, lezárjuk a das.library-t, majd távozzunk.

Nas, nagy valószínűséggel ezt teszem én is, mégpedig hamar. Remélem minél több érdeklődő emberrel fogunk találkozni Nagyvisnyán, a GURU táborban, ahol pszeudaingyenes nan-stop assembly tanácsadást vállalunk. Pszeudaingyenes, mert pénzt nem fogadunk el, ellenben a Lay az Amstel-t, én pedig a Foster's-t szeretem. Na jó, addig is mindenkinek nagyon kellemes nyarat kívánva maradtam:

prunoki@acs.ócstartomány.hu

(Aprópá, remélem az újság még Nagyvisnyá előtt megjelenik. Ilyenkor ezt sosem lehet tudni.)

```
includer include
```

```
include resource/misc
```

```
include das/das
```

```
include "das/lockbase.h"
```

```
include "das/lockbase.h"
```

```
main: fixup
```

```
do: movemv pc, a1
```

```
do: movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```

```
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
movemv pc, a1
```



# Amiga Technologies

Beszélgetés Dr. Peter Kittel-lel, az Amiga Technologies termékfejlesztési részlegének vezetőjével.

Dr. Peter Kittel a megszűnt Commodore Germany-től került az új cég termékfejlesztési részlegének élére. Karábbi munkahelye révén sokéves tapasztalattal rendelkezik az Amigákat illetően, jól ismeri a gép piaci helyzetét, belső telepítését, speciális tulajdonságait. A beszél-

fontosabb, hogy az Amiga "különállása" megmaradjon, ne olvadjon be az IBM PC klónok tucatvilágába.

Az Amiga Technologies együttműködési szerződést kötött a Scalával, ezentúl minden gépet egy a Scala által írt multimédia prezentációs programmal szállítanak. Ez Dr. Peter Kittel szerint 4000-es esetében valószínűleg egy teljes Scala MM300, míg 1200-eseknél egy lebutított

Amiga lesz. A volt Commodore-ról ellentétben a cég nem akar elzárkózni az Amiga felhasználók táborától, így a szervergépről letölthető lesz minden publikus információ, ami az Amiga Technologies-zal és az Amigával kapcsolatos. Ez a gép (site) fogja kiszolgálni a hivatalos fejlesztőket is.

A végére maradtak az új generációs Amigákról szóló tervek. A cél egy RISC alapú, multimédiás, hálózatra kapcsolható (Internet is), nagyon gyors és mégis alacsony számítógép megépítése. A mostani Amigákhoz hasonlóan lesz kis dobozas, alacsony (lásd 1200-es) és high-end, professzionális (lásd 4000-es) kivitel is. Dr. Peter Kittel szeretné, ha az új gépek legalább a rendszer alá írt programok esetében szoftver emulációval kompatibilisek lennének a régiekkel, de a nagyobb mérvű kompatibilitás sem kizárt. Az új gépek fő processzorára jelenleg két jelölt van: a Motorola-Apple-IBM hármassal által kifejlesztett PowerPC és a Hewlett Packard HP-RISC nevű chipje. Még ebben az évben eldől, hogy melyiket fogják a későbbiekben használni. Az új gép több operációs rendszert tud majd futtatni, de természetesen megmarad az AmigaOS is. Egyetlen hibája, hogy megjelenése sajnos csak 1997-re várható.

Az Amiga Technologies első nagyközönség előtti megjelenése egy szeptember eleji németországi hirdástechnikai kiállításon lesz. A cég itt szeretné bemutatni az első újonnan gyártott Amigákat és egy meglepetésnek szánt új terméket.

Köszönet a PC and Modell 2000 Kft-nek a beszélgetés létrejöttében való segítségéért.

Alex



getés talyamán természetesen az Amiga Technologies piaci stratégiájáról, terveiről, a régi és új gépekről kérdeztem.

Dr. Peter Kittel legsürgősebb feladatnak a régi gépek gyártásának újraindítását ítélte. Először az Amiga 4000T fog megjelenni szeptemberben 68040/25MHz, illetve 68060/50MHz CPU kártyákkal. Az utóbbi valószínűleg a nagy népszerűségnek örvendő Cyberstorm 060/50-es kártya lesz. Más nagydobozos Amiga csak a következő év elejére várható. Szeptember végére, október elejére ígérik az Amiga 1200-es újbóli megjelenését, kezdetben sajnos minden változtatás nélkül. Ezzel szemben a CD32 helyből kozmetikázáson esik át, ami új házat és némi belső telepítés-változást jelent. Valószínűleg minden CD32 gyárilag tartalmazni fogja az FMV (MPEG) kórt. Megjelenése 1996 januárjára várható. Az első valóban új gép, az Amiga 1300-as jövő év elején fog megjelenni. A gép specifikációjából csak annyi biztos, hogy marad az AGA chipkészlet, 680EC30-as processzarral és egy, a géphez illeszkedő csatlakozó duplábességű CD-ROM-mal lesz felszerelve.

Az 1200-esen kívül minden más gép új házat kap (a 4000-es kezdetben még nem). A cég az új dizájnnal is az Amiga másságát, kivételességét szeretné kihangsúlyozni. Szerintük a leg-



2MB-on is működő verzió lesz. A két cég más területen is együttműködik. A Scala programozói (sok közülük ex-Commodore alkalmazott) résztvesznek az Amiga operációs rendszerének továbbfejlesztésében is. Az első lépés az átirányítható grafika (RTG) kifejlesztése, hogy a felhasználónak ne legyen gondja a különböző grafikus kártyák kompatibilitási problémái miatt. Későbbre tervezik a hálózati támogatást, ezenkívül mindenképp növelik az alap datatype-ok számát. Az első új verzió nagyjából az 1300-assal egy időben fog megjelenni. Az operációs rendszerrel kapcsolatban legérdekesebb hír, hogy tervbe vették más platformokra való átirányítását is, de hogy melyekre, arról még nincs döntés.

Augusztusra tervezik a cég saját internetes szerverének felállítását, ami természetesen egy





# CHEAT MODE

## SHADOW FIGHTER

Az Options menünél gépeljük be, hogy TEREKAKKU.

### INFERIOR

>> zONe 1 <<  
LEVEL 1 : ———  
LEVEL 2 : 86682495  
LEVEL 3 : 63177495  
LEVEL 4 : 94862494

>> zONe 2 <<  
LEVEL 1 : 70159495  
LEVEL 2 : 90741494  
LEVEL 3 : 88136494

>> zONe 3 <<  
LEVEL 1 : 48125494  
LEVEL 2 : 08118494  
LEVEL 3 : THE END

### LOLLYPOP

2: DNR3FJ  
3: DM5L8X  
4: DOEKIP  
5: DTOT7U  
6: DSRV4V  
7: EOL3FO

### TRACK ATTACK

STAGE 1: XZMHNYCK  
STAGE 2: RDOTIHAR (Start in Level 25)  
STAGE 3: GELTCAMQ (Start in Level 39)  
STAGE 4: LVXBFKCH (Start in Level 56)  
STAGE 5: PHPXMYG (Start in Level 71)  
STAGE 6: EKAGIZAJ (Start in Level 87)

### WHIZZ (AGA)

A Password helyett gépeljük be, hogy KAZZY, majd a játékközben a szám billentyűkkel ugorhatunk a különböző pályákra.

## RISE OF THE ROBOTS SPECIAL MOVES

THE CYBORG

Down + Up + F1 —> Turbo Head-Butt  
Away + Towards + F1 —> Shoulder Barge

### THE LOADER DROID

Towards +  
Towards + F1 —> Double Fork Slash

### THE BUILDER DROID

Down + Away + Up —> Pile Driver  
Down + Towards + Up —> Bomber Jump

### THE CRUSHER DROID

Down + Towards + F1 —> Pincer Mincer

### THE MILITARY DROID

Down + Up + F1 —> Catapult spin  
Away + Towards —> Cyber Slash

### THE SENTRY DROID

Down + Down + F1 —> Flying Jet Kick

### THE SUPERVISOR

Mutation Down, Towards, Up  
Meting And Reform Down, Back, Lip

## MR.BLOBBY LEVEL CODES

BABE	CCAH	DAKD	EMEA	FLAF
GGAK	HAHJ	BAJM	CKAP	DASL
EUMA	GOAS	HAPR	AAC8	BBBF
CC8I	ENEB	FMBF	GGBL	HBHK
AK8	DBTL	EVMB	GOBT	HBPS
AADC	8CBG	DCMD	EOEC	HCHL
AJLC	CKCR	DCUL	EWMC	FVCN
GOCU	HCPT	BD8H	DDND	FODF
GGDN	HDHM	AJMD	BDJP	DDVL
EXMD	FWDN			

### AKIRA

ZONE 2: LETS RIDE  
ZONE 3: CAPTURED  
ZONE 4: TEDDY BEAR  
ZONE 5: CASTLES  
ZONE 6: IT STINKS  
ZONE 7: FLYINGBIKE

## ZOOL 2

A "Press fire for Options" felirattal a következő password-eket próbálhatjuk ki:

BUMBLEBEE  
CREAMOLA  
VISION  
TOUGHGUY  
OLDENEMY  
ALCENTO  
KICKASS  
NAPOLEON  
MARROBONE

### 3D-POOL

Level 01 - 0768 024 63 10  
Level 11 - 0751 100 16 20  
Level 02 - 1002 041 63 09  
Level 12 - 0916 025 55 10  
Level 03 - 0032 100 63 00  
Level 13 - 0004 054 58 20  
Level 04 - 0962 024 63 00  
Level 14 - 0864 100 63 10  
Level 05 - 0512 024 63 10  
Level 15 - 0084 076 12 00  
Level 06 - 0405 060 63 20  
Level 16 - 0880 048 39 20  
Level 07 - 0018 061 63 20  
Level 17 - 0372 100 63 06  
Level 08 - 0771 099 56 12  
Level 18 - 0512 100 63 10  
Level 09 - 0932 024 63 11  
Level 19 - 0601 024 63 20  
Level 10 - 0927 027 63 20

### ACTION CAT

Level 2: HELLGATE  
LEVEL 3: SECRET

### IMPACT '95

GOLD	FISH	WALL	PLUS
HEAD	FORK	ROAD	USER

Bear

# AMIGA RELEASE LIST

Es végül egy kis formabontás, íme a jövő várható megjelenési lista a közelmúlt, illetve a jövőben megjelenő programokról:

LEGENDS	KRISALIS	JULY
KINGDOMS OF GERM.	KRISALIS	UNCONFIRMED
CHARLIE J COOL	RASPUTIN	JUNE
PUTTY SQUAD A1200	SYSTEM 3	1ST WEEK JUNE
ANGST	DEM SOFTWARE	JUNE
SENSIBLE GOLF	VIRGIN	1ST WEEK JULY
POWERHOUSE	IMPRESSIONS	MID JULY
OBSESSION	UNIQUE DEV.	JUNE
RUFFIAN	GRANDSLAM	AUGUST
WHALES VOYAGE 2	NEO	JULY
PLAYER MANAGER 2	ANCO	EARLY JUNE
TFX A1200	OCEAN	JUNE
X-FIGHTER	THALION	LATE JUNE
WORMS	TEAM 17	OCTOBER 95
EMPIRE SOCCER AGA	EMPIRE	JUNE
AMBERMOON	THALION	EARLY JUNE
CHAMP MANAGER 2	DOMARK	SEPTEMBER
LOST EDEN CD32	VIRGIN INTERACTIVE	JUNE

ANTS	KELLION	MAY
ZEEWOLF 2	BINARY A.	OCT/NOV 95
SPEEDBALL 2 CD32	RENEGADE	MAY 22
FINAL OVER CRICKET	TEAM 17	AUGUST
GP TEAM MANAG	KRISALIS	JULY
BALDIES	MINDSCAPE	MID JUNE
PINBALL MANIA	21ST CENTURY	LATE JUNE
SUPER STREETFIGHTER 2	US GOLD	EARLY JULY
CHAOS ENGINE II	WARNER	SEPTEMBER
PUSSIES GALORE	TEAM 17	AUGUST
ELITE 3, FIRST ENCOUNTER	GAMETEK	MAY 26TH
SUPER LOOPZ AGA	AUDIOGENIC	EARLY JUNE
TURBO TRAX	KOMPART	JUNE 12
SPERICAL WORLDS	BLACK LEGEND	???????
THE BIG END AGA	VISION	NO CONFIRMED
FRONT LINES	IMPRESSIONS	LATE JUNE
GLOOM AGA	BLACK MAGIC S.	JULY
FLIGHT OF AMAZON Q	RENEGADE	AUGUST
TACTICAL MANAGER 2	BLACK LEGEND	MAY 31ST
BREACH 3	IMPRESSIONS	JULY
EXTRACTORS	MILLENNIUM	JUNE 2ND
ALIEN BREED 3D	TEAM 17	SEPTEMBER

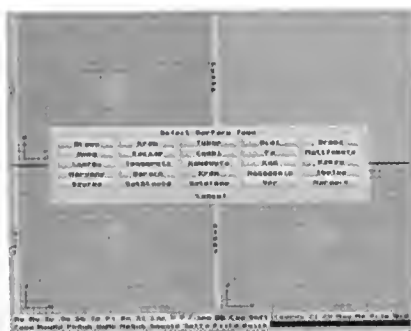
F1 WORLD EDITION	DOMARK/LANKHOR	MAY
TRACKSUIT MANAGER 2	ALTERNATIVE	JUNE
BRUTAL PAWS OF FURY	GAMETEK	LATE JUNE
PITFALL CD32	ACTIVISION	AUGUST
LEADING LAP	KELLION	LATE JUNE
VIROCCOP ECS/AGA	RENEGADE	JUNE
CONAN THE CONQ	ARCAE	NO DATE
SPERIS LEGACY	TEAM 17	JULY
BUREAU 13	GAMETEK	JULY
SYNDICATE CD32	MINDSCAPE	JUNE
LIMBO OF THE L. CD32	MINDSCAPE	NO DATE
PRIMAL RAGE	WARNER	SEPTEMBER
SIMON THE SORC. 2	ADVENTURES	NOT CONFIRMED
COLONISATION	MICROPROSE	JULY
EVILS DOOM	KOMPART	JULY
LOVE OF MONEY CD32	COBRA DEV.	AUGUST
STAR CRUSADER	GAMETEK	JULY
EXILE A1200	AUDIOGENIC	MAY
COALA	EMPIRE	JULY
TOWER OF SOULS	KOMPART	31ST MAY
CHESSTHROUGH THE A.	KOMPART	JULY





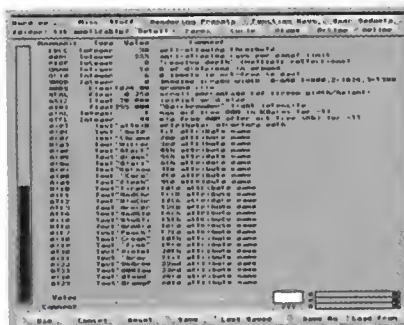
Szevasztok, van egy jó hírem, az Imagine 3.2 megjelent Amigára és PC-re egy időben. Az Impulse újabban igen aktív, amely tény érdemesebb számunkra. A közelmúltban napvilágot látott új verzióban nagyon sok hibát kijavítottak, ami jó is, rossz is. Jó, mert kevesebb maradt, rossz, mert eddig sem kellett volna benne lenni. A hibajavítások mellett néhány új funkciót is sikerült becsempészni, ma ezeket tekintjük át.

Bonyolult, sok darabból álló tárgy attribútumainak beállítása időrabló feladat, egyenként ki kell választani a darabokat, belégni az Attributes-be, beállítani a megfelelő tulajdonságokat, esetleg betölteni azokat egy Attributes tájából, majd javahagyni az egészet. Még elmondani is hosszú. Az egyik újdonság a fenti műveletsort egyszerűsíti le, a 25 leggyakrabban használt attribútum valamelyikét egyetlen, illetve kettő gombnyomással hozzárendelhetjük tetszőleges tárgyakhoz, egyszerre akár többhöz is. Ezeknek az attribútumoknak egy megadott könyvtárban kell lenni, x.atr néven, ahol x az attribútum sorszáma 1-25 között van. Alkalmazásuk a következő: válassz ki a beállítani kívánt tárgyat, vagy tárgyakat, majd a Functions/Quick Attributes használata következik. Megjelenik egy kérdéső 25 kapcsolóval, mindegyiken egy név, az adott attribútum emlékeztető neve. Az 1.atr a bal felső kapcsoló, az 5.atr a jobb felső, a 6.atr felülről második sor bal szélső kapcsolója, stb. Bővíj a megfelelő kapcsolóra és a tárgy(ak) maris felvették az előre beállított tulajdonságokat.



Ez mind semmit sem ér, ha nem tudnánk megváltoztatni az előre beállított attri-

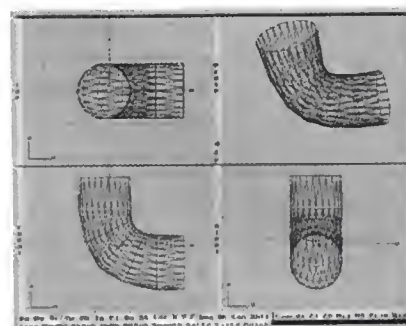
bútumokat, valamint az emlékeztető nevüket a kérdésében. Az előbbi dolog az egyszerűbb, az Attributes kérdésből tetszőleges beállítást, akár textúrával, vagy brush-sal rendelkezőt kimentünk a megfelelő könyvtárba. 1.atr-25.atr nevek valamelyikén. A kapcsolók teljességét már macerásabb megváltoztatni, de ez sem nehéz. Ezt megtenni a Preferencesben lehet, az AT01-AT25 mnemonikkal jelölt sorokban. Nehogy leszakj a kreativitásról, találd ki magad, hogy melyik mnemonik melyik attribútumot jelenti. Mellest megjegyzem, a kapcsolók teljességét legfeljebb tíz betű lehet, de használhatsz ékezetes karaktereket is.



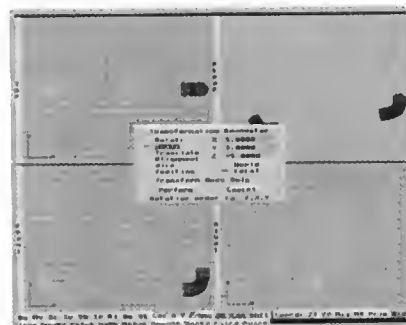
Ha már itt járunk, elmondam, mely könyvtárban kell lenni az ide tartozó attribútumoknak. Abban, amelyiket a Preferencesben APTI mnemonikkal azonosítottunk. Ez a könyvtár az Imagine program könyvtárából nyílik.

Olyan jól összejöttünk, odak egy szorgalmi feladatot, készíts egy gömbölyített sarkú, téglalap alakú keretet, kár keresztmetszetű anyagból. Ez létrehozható egy megfelelően sak szegmenstől álló tube primitív meghajtásával is. A farmálást csontak segítségével lehet legegyszerűbben elvégezni. Na persze, viszonylagos ez az egyszerűség, hiszen még így is elég nehéz mind a négy sarkat egytörőmára hajlítani, mennyivel egyszerűbb volna, ha csak egy sarkat kellene elkészíteni, majd ezeket szettüközöznénk a másik három helyre. Ezt megtehetjük, de akkor hogyan lesznek ezek összetűgők? Kissé macerás két tárgyat felületekkel összekapcsolni, tölég, ha az a két tárgy bonyolult telepítésű.

Az új programváltozat egyik funkciója pont az ilyen feladatokra nyújt megoldást, egy tárgy két része közé automatikusan felületeket képez. Mielőtt belemélyednénk a részletekbe, adjuk meg a feladat elejét, készíts egy derékszögben meghajlított csövet.



Ha kész, a tengelyét mozgasd el a készítenő keret középre, majd tükrözéssel radszét négy példányban a négy sarokba.



Már csak az van hátra, hogy a sarkokat felületekkel kössük össze. Ehhez először egy tárggyá kell egyesíteni a négy elemet, válassz ki mindet egyszerre, majd Join. Lépj át Pick Edges-be, majd egy drag box-szal szelektáld ki az egyik sarakelem valamelyik szélső szegmensének peremén lévő összes pontot. A Functions menü Set Edge Line pontjával ezeket az éleket kijelöljük a felületképző eljárás egyik határoló sorának. Válassz ki most ezekkel szemben azokat az éleket, ahová a felületeket kátni akarjuk, majd aktiváld a Functions/Fill ta Edge Line pontját. Ez a funkció az előzőleg kijelölt és beállított, valamint



az éppen kiválasztott élek közé felületeket generál, hasonlóan mint a Skin. Lényeges különbség azonban, hogy ez egyszerre mindig csak két él sor közé rak felületet, azonban ezeknek az élsaroknak nem kell sem összefüggőnek, sem azonos pontból állónak lenni, következésképp az élsarokon belüli pontsarlend is mindegy.



Olyan jól benne vagyunk a talányos teladatok megoldásában, hogy adok még egyet, készíts egy körte alakú tárgyat. No, ez sem bonyolult, elég a körvonalat megrajzolni, majd megtorgatni. Igen ám, de szép letutású görbét szerkeszteni nem egyszerű feladat. Hozz létre egy tengelyt, majd Add Lines-ben durva közelítéssel vázold fel a körte körvonalát. Lépj át Pick Edges-be, jelöld ki az összes élt és használd a Functions/Smooth Edge Line menüpontot. Megjelenik egy kérdező, ahol az élsimítás mértékét befolyásoló számot adhatjuk meg. Ennek pontos definíciója igen nehezen adható meg, ezért inkább azt tanácsalom, próbálkozz. A nem megfelelő értékeket nem fogadja el a program. Az enter lenyomása után a kijelölt élek átrendeződnek, simább legördülést adva. Ha esetleg nem telen meg az eredmény, használd az Undo-t, majd próbáld meg más értékkel.

Az új program a funkcionális bővülés mellett egy új, hasznos effektivel is tellett vértelve. A Shredder segítségével elemeire robbantathatjuk a tárgyat. Ez tényleg hasznos mondják most sokan, de már eddig is volt belőlük három, minek a negyedik. Nos azért, mert ez nem csak alkotó háromszögekre képes szedni a tárgyakat, hanem véletlen méretű és alakú darabokra is. Sőt, arra is van lehetőség, hogy az egyes darabok alakját külön megadjuk a subgroupok segítségével, illetve csoportokat is szétcincálhatunk alkotó tárgyaira. A szétröppenő darabok seregnek-torognak, megtartják eredeti mintázatukat (wow!) és még közben egy beállított Z magasságban lévő X-Y síkon pattoghatnak is. Az effektus nagyrészt valódi mértékegységeket használ, a távolságot és az időt méterben és másodpercben adhatjuk meg. Ez úgy lehetséges, hogy egy input mezőben megadjuk az Imagine egység és a méter egymáshoz való viszonyát.

#### Paraméterek:

**Whole Objects as Parts (Grouped Object)** - Ha ezt a kapcsolót aktiváljuk, a robbanás csak a csoportkapcsolatokra lesz ha-

tással, a csoport elemei egyben maradnak, úgy távolodnak el egymástól.

**Use Defined Subgroups as Parts** - Kapcsoló, melyet aktiválva a tárgy subgroupjai egyben maradnak a robbanás során. Az egyetlen subgrouphoz sem tartozó részek az egyéb beállításoknak megfelelően robbannak szét.

**Lo Machine** - Általános robbantási mód, a csoportkapcsolatoktól és a subgroupoktól függetlenül véletlen méretű és alakú darabokra robban a tárgy. Maximum Number of Triangles in Group - Legteljebb ennyi felületelemből álló darabokra szakad a tárgy La Machine esetén, vagy Use Defined... választásakor a subgroupokhoz nem tartozó részek. Az egyes darabok alakja és mérete véletlenül választódik meg. Ez a mód lényegesen lassabb mint az előző kettő.

**Bounding Subgroup** - A robbanást lekorlátozhatjuk a tárgy egy részére, ha ide a szétróbbantani kívánt subgroup nevét írjuk. A tárgy többi részére az effekt nem lesz hatásos.

**Start/End Time (seconds)** - Az animáció irányának és sebességének megadását szolgáló input mezők. A Start az animáció kezdete, az End a vége, valós időben kitejéve. A kettő különbsége adja, hogy az az animációs szakasz, amelyen az effekt hatásos, mekkora időt ölel át. Ha End a kisebb, az animáció visszatelét játszódnak. Például Start=0, End=3 esetén az animáció 3 másodperc eseményeit szimulálja.

**Explosion Timing Delay %** - A robbanás késleltetése a tengelyponttól távolodva. Minél nagyobb ennek az aránya, annál lassabban terjed szét a robbanás a tárgyon.

**"Hold at" Frame Number** - A robbanás késleltetése képkockákban megadva. Csak ennyi képkocka után kezdenek a darabok szétválni.

**Bounce Particle** - Kapcsoló, melynek aktiválása után a darabok a megadott Z magasságon lévő X-Y síkra visszahullva megállnak, esetleg ha az elasztikusságuk lehetővé teszi, pattogni kezdenek.

**Flip on Bounce** - Kapcsoló, melynek aktiválása után a pattanó darabok minden pattanás során megváltoztatják forgási irányukat.

**Ground Z Position (Imagine Units)** - Annak az X-Y síknak a Z koordinátája, amelyen a tárgy darabjai a Bounce Particle opció használatán esetén megpattannak, vagy megállnak.

**Use Maximal/Minimal/Average Bounding Sphere** - Ha ezen kapcsolók közül egyik sincs aktiválva, az elemek akkor pattannak meg a pattanás síkján, mikor tömegközéppontjuk eléri az. Valamely itt részletezett kapcsolát kiiktatva az ütközés vizsgálatához az egyes elemek helyett azok méretétől függő gömböket

vesz figyelembe a program. A Maximal hatására olyan gömb szerepel az ütközésvizsgálatban, amely az adott elem minden egyes pontját körülölel. Minimal esetén olyan gömb lesz az ütközésvizsgálat alapja, amely az adott elem minden pontján belül helyezkedik el, míg az Average választásakor a tömegközéppont körül a pontok távolságának átlaga sugarú gömb.

**Elasticity Min/Max (%)** - Az elemek rugalmassága, energiájuk ekkora része marad meg az ütközés után.

**Initial Velocity Range Min/Max (m/s)** - A robbanás kezdeti energiája. Az egyes darabok ekkora határok közötti sebességgel kezdenek távolodni az eredeti pozíciójuktól.

**Triangle Rotations Min/Max (rot/s)** - A szétróbbanó elemek által másodpercenként végzett fordulatok minimális és maximális értéke. Az egyes darabok tényleges fordulatának száma e két határérték között véletlenszerűen választódik ki.

**Particle Trajectory Min/Max (degrees)** - A szétróbbanó elemek minimális és maximális röppálya-emelkedési szöge.

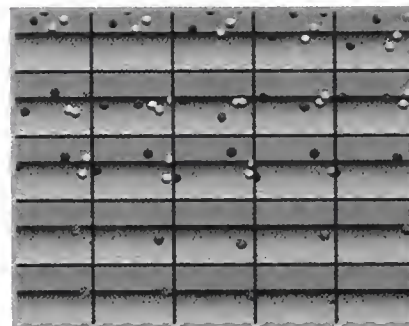
**Final Scaling Factor Range Min/Max** - Az elemeknek a robbanás végére elért méretük aránya az eredeti méretükhöz képest. A egyedi értékek e két határ közt alakulnak.

**Gravitational Acceleration (m/s<sup>2</sup>)** - A gravitációs gyorsulás mértéke. Ha ez negatív, a gravitáció lefelé hat, ha pozitív, felfelé. Ha értéke 0.0, nem lesz gravitáció.

**Imagine Units Per Meter** - Az Imagine egység és a méter viszonya, ennyi egység lesz egy méter.

**Random Number Generator Seed** - Az effekt működését szabályzó véletlen szám, értéke bármilyen szám lehet.

Az itt következő képsor egy Shredder-rel készült animációt ábrázol, nem nagy durranós, de a lényeg, hogy a gölőbisok pattognak benne. Ha nem hiszed, jörj utóna!



Ebben a pillanatban rajtaütésszerűen abahagyom a számítógép billentyűinek zagyva nyomogatását. Még csak annyit, hogy pá.



# CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

Ismét jelentkezőnk a CD-ROM témával, melynek aktualitása megsokszorozódott az előző CD-ROM cikk óta, ugyanis boldog, boldogtalan rohan a boltba CD-ROM meghajtót vásárolni. Íródnak a saját CD-ROM összeállítások, de hogyan?

Mint az köztudott, a CD-ROM írással foglalkozó vállalkozók hiányos tudásuk végett még csak nem is hallottak az Amigáról (tiszteltet a kivételnek), de az Amigás CD-ROM formátumról és annak írásáról végképp nem. Pedig nem csak a 8+3-as file-nevek léteznek. Gondoljuk csak el hogy néz ki mondjuk a powerpacker.library egy PC formátumú CD-ROM-on (POWERPAC.LIB), arról meg talán ne is beszéljünk, hogy a powerpacker.library-ra hivatkozó programok hogyan találják meg azt. Az lenne a megoldás, hogy ne rojnkunk a CD-re tuffatható programokat csak archívokat vagy adatokat szép hosszú neveit csontkítsuk meg brutális módon nyolc karakter hosszúságúra? Nem, ez nem megoldás. Nem azért használunk Amigát, hogy az MS-DOS, korszerűtlen, előnytelen... lehetőségeire szűkítsük le az Amiga egyszerű képességeit. Inkább írassunk Amiga formátumú CD-ROM-ot, mert lehet!!! Nekem, tudomásom szerint az országban először (De nagyképű – A Kritikus) a nyár elején sikerült. Eme Amigaista bevezető után ennek módozataival ismerkedhetünk meg.

Először is azt kell tudni, hogy a CD-re a file-ok nem közvetlenül, hanem egy image file-ban kerülnek fel, ezt hívják ISO file-nak. A PC-s CD-ROM író szoftverek tudnak fogadni előre legenerált ISO file-okat, amit készíthetünk akár Amigán is. A PC-s CD író programot az ISO file belseje nem érdekli, ezért ha azt Amigán generáltuk, akkor abban az Amigás sajátosságok megtérnek. A cél tehát Amigán generálni az ISO file-t, amit utána felvehetünk egy PC formátumú hard disk-re és felirathatjuk bármelyik CD-ROM író cégnél. Az ISO file generálásához ez ideig két programot találtam, mind a kettőt ki is próbáltam.

Az első egy NgMoster nevű volt, ami egy ruppót nem ér. A vele készített ISO9660 szabványú (a legismertebb ISO szabvány) ISO file-t felirattam a CD-re. Az eredmény egy olyan CD lett, ami ugyan Amigás volt, de a file-ok tele eltűnt, pedig az ISO file mérete arra utalt, hogy benne vannak.

A másik program egy kicsit komolyabb múltú cég, a Commodore terméke és úgy hívják, hogy CD<sup>32</sup> Developer Kit. Ez egy CD<sup>32</sup> fejlesztői rendszer, ami tartalmaz CD író és image file generáló programot is, ez utóbbi az ISOCOD.

A program használata nagyon egyszerű. Először is a forrás könyvtárat kell beállítani, ahol a leendő ISO file tartalma található. Ezt előre úgy állítsuk össze, ahogy majd a CD-re fog kerülni. Vigyázzunk, mert a felírás után már nem nagyon van mód a változtatgatásra. Tehát klikkeljünk a Source felírat melletti mezőre, minek hatására a Requester segítségével kijelölhetjük a forrás tájékat tartalmazó könyvtárat. Ezután az Imoge melletti mezőben határozzuk meg a készítendő ISO file-t, hogy hova és milyen néven kerüljön. Ha ez megvolt kiadhatjuk az Examine parancsot, mely egy részletes listát készít az ISO file-ba kerülő file-okról és könyvtárakról a jobb oldali ablakba, a Status ablakba pedig kiíródik az ISO file mérete, a benne levő könyvtárak és file-ok száma. Itt az idő, hogy beállítsuk az opciókat, klikkeljünk rá az Options gombra. A megjelenő ablakban meghatározhatjuk a listázás sorrendjét (Dir Order), ami lehet ábécé rendben (Alpha), dátum szerint (Date),

jét (Preparer) és a tartalmának meghatározását, hogy mi van rajta (application).

A CDFS ablakban található beállításokhoz nem igazán kell nyúlni, mert a default értékek nekünk tökéletesen megfelelőek. Egyedül a Trademark funkciót érdemes kiválasztani, mert ez teszi bootolhatóvá CD<sup>32</sup>-n és CDTV-n a lemezt. Ilyenkor ki kell választani a megfelelő TradeMark file-t (TM File), ami lehet CD32.tm ez csak CD<sup>32</sup>-n bootolható lemezt hoz létre és AGA módban indítja a gépet, a CDTV.tm CD<sup>32</sup>-n és CDTV-n bootolható lemezt hoz létre és ECS módban indítja a gépet. A TM file használatától függetlenül a lemez olvasható lesz minden Amigán, mert a TM csak a bootolást határozza meg.

Miután beállítottunk mindent használhatjuk a Save Layout funkciót, mellyel a CD összes adatát (file-ok, könyvtárak, nevek...) lementhetjük egy szövegfájlba. Ha legközelebb ugyanazt az ISO file-t akarjuk legenerálni, csak be kell tölteni a textfile-t (Load Layout). A program ad még egy két beállítási lehetőséget az Entries menüben, ami a felső menüben található. A Display menüpontban állíthatjuk be azt, hogy mit írjon ki a file-nevek mellé a gép.

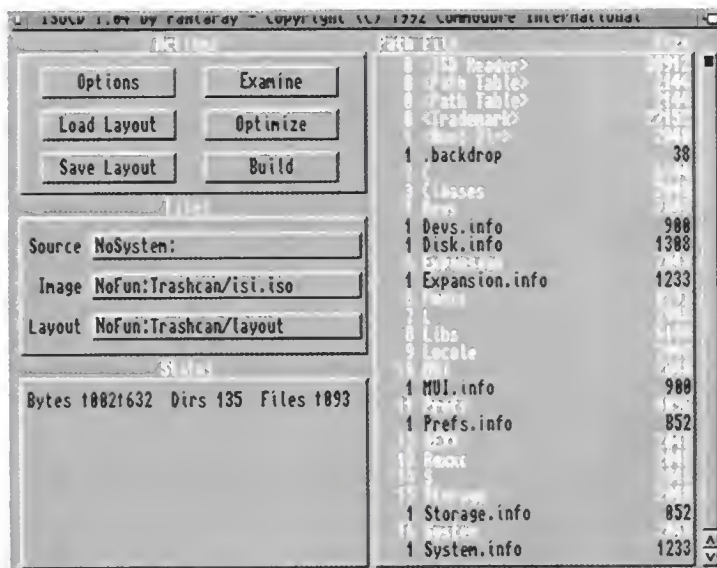
A méreteket (Sizes), a kerekített méreteket (Sizes Rounded) vagy a dátumokat (Dates). Itt kereshetünk rá file-okra (File Find) és itt adhatunk hozzá (Add Spaces) vagy vehetünk el (Remove Spaces) üres helyet az ISO-ból.

Ezek után az optimalizálás következik (Optimize), ami a sűrűn használt file-okat a CD-n előre rakja. Az ehhez szükséges adatokat egy statisztikai file kell hogy tartalmazza, ennek előállítására viszont még nem találtam meg a megfelelő programot. Így az optimalizálás egyelőre elmarad.

Végezetül a Build gomb megnyomásával építhetjük ki az ISO file-t. Tíz-húsz perc múlva készen is van, akkor már rohanhatunk is CD-t írni. Nagyjából ennyi.

Zárszónak pedig csak annyit, hogy a kérdéseket nyugodtan írjátok meg a GURU címére, a toltatás pedig remélhetőleg a következő számban.

Petroff



méret szerint (Size) vagy összevissza (None). Ezenkívül a listázás csoportosítását is meghatározhatjuk (Group), ami lehet a könyvtárak (Dirs), a kiterjesztés (Extension), az ikonok (.info) vagy semmi (None) alapján. Mindezek a Reverse gombokkal megfordíthatók. A beállítások után újra ki kell adni az Examine parancsot.

Ezután a CD alapadatait adhatjuk meg. A nevét, azonosítóját (Volume ID, Set), a lemez kiadóját (Publisher), készítő-



# NOVOTRADE 2C Kft.



## Master System kazetták

Ace of Ace  
Back to the Future  
Basketball Nightmare  
Chuck Rock  
Desert Speedtrap  
Jungle Book

MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

## Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!

## Game Gear kazetták

Alien 3  
Desert Strike  
Ecco the Dolphin  
Jungle Book  
Robocop vs Terminator

## Mega CD lemezek

Tomcat Alley  
Double Switch  
FIFA International Soccer  
Ecco the Dolphin  
Prince of Persia  
Thunderhawk  
BC Racers  
Rebel Assault

## Mega Drive kazetták

NBA Live '95  
Stargate  
Generations Lost  
Ecco 2  
Jimmy White's Snooker  
Jungle Book  
Lion King  
Pitfall  
Syndicate

# SEGA



## 64 bites videójáték!

## ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien Vs Predator  
Brutal Sports Football  
Wolfenstein 3D  
DOOM  
Evolution Dino Dudes  
Tempest 2000  
Raiden  
Trevor McFur in the Crescent Galaxy  
Club Drive  
Dragon  
Kasumi Ninja  
Iron Soldier  
Bubsy  
Checkered Flag  
Zool 2  
**9.990 Ft**

## ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

**49.990 Ft**



ATARI Jaguar kontrolpad  
4.500 Ft

# ATARI

ATARI 520 STEF számítógép  
19.990 Ft  
Monochrome monitor ST-hez  
19.990 Ft  
SF314 külső drive ST-hez  
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.  
Tel.: 140-2954



Az előző GURU-ban hírt adtunk a Light ROM 2 nevezetű Amigás CD-ROM kiadvány megjelenéséről. Azóta szerkesztőségünk megkapta tesztelésre a sorozat első részét. Tapasztalatainkat asztjuk meg most veletek.

A CD 1994-ben készült a Graphic Detail és az Amiga Library Services gondozásában. Az a cél vezérelte a szerzőket, hogy a különböző számítógépes médiákban található 3D anyagok egy helyen összegyűjtve segítségével szolgáljanak a felhasználóknak. A CD a következőket tartalmazza:

## BUMP MAP

Ebben a könyvtárban találhatóak a két színű grafikák (IFF, JPEG és TARGA formátumban), melyek textúráként, bump-, clip-, transparency... mapként használhatóak fel. Szinte minden témához válogathatunk a 43 képből. A válogatást az index könyvtár segíti, ahol egy képre 8-10 képet összeraktak lekicsinyített formában (ThumbNail), ez egyébként a CD többi képeire is igaz. Az indexek HAM8, IFF HIRES, TARGA formában tekinthetőek meg.



## DEM

Itt találhatóak a VistaPra DEM tájtlak (Objectek az ismert hegymékerhez). Minden DEM-hez tartozik egy TXT is, amiben le vannak írva a legszükségesebb beállítások. Itt mintaképek nincsenek.

## FFDISKS

Ez a könyvtár nem tartozik igazán a témához, ugyanis itt 125 Fish Disk található learchiválva. Ezek mindentéle PD programokat tartalmaznak, melyekből érdemes mazsolázni.

## GEO

Itt a LightWave elődjének a VideoScape programnak az objectjei találha-



tóak (196 db) minden kép, szöveg, egyéb tájékoztató nélkül.

## IMAGES

Itt vannak azok a képek (24 db), melyek háttérnek, textúrának, mapnak használhatóak. A képek IFF24, JPEG és TARGA formátumban találhatóak.

## IMAGINE

Nas, ez már érdekesebb. Imagine objectek téma szerint szétválogatva. Némelyikről kiszámláltatt IFF kép is van. A kb. 1500 object szinte minden témában segítséget nyújthat.

## LIGHTWAVE

Ez a könyvtár az, amiért a LightROM-at létre-

hazták. Itt vannak a LightWave segédanyagok. A 4439 file (251 MB) ami ebben a könyvtárban található, szinte mindent tartalmaz amiből animációt, képet lehet csinálni. A téma szerint asztályozó könyvtárakban Index néven van mindig egy alkönyvtár, ahol HAM8, IFF HI-RES 256 és TARGA formában megnézhetjük a ki-renderelt képeket. Az objecteken kívül a hazzájuk tartozó Image-ek is megtalálhatóak. Az esetek

egy részébe a komplett Scene is le van mentve.

Az **Arex** könyvtárban 12 LW makrá található.

A **Demos** könyvtárban 7 gyakori Project segíti elő a tanulást.

Az **FX** könyvtárban található néhány LW effekt, a tűzijáték, szökőkút... bemutatása.

A **Text** könyvtárban van az 1992-1994 közötti összes LW levelezés az Aminetről és a BBS-ekre telkerült szövegtájak.

A **Tutorial** könyvtár a Demo-hoz hasonlóan szintén gyakori, tanítá Projecteket tartalmaz.

## SCULPT

Ebben a könyvtárban a Sculpt nevezetű és Raytracer 630 scene tájtlát találjuk minden egyéb segédeszköz nélkül.

## TEXTURES

Itt vannak a textúrák (187 db) IFF24, JPEG és TARGA formátumban téma szerint szelektálva.

## TOASTER

Utolsóként pedig Ismét LightWave segédanyagok. 150 téle tont a madellerhez (CG FONTS), újabb pár mega levelezés (TEXT) és egy pár wipe (WIPES).

A CD egyébként PC-n is olvasható és a PC-n már kapható Amigás Raytracerek (Imagine, LightWave...) használni is tudják a tartalmát.

A Lightrom 1, 2 Magyarországon is beszerezhető, ugyanatt ahol az AMINET CD-t (lásd AMINET cikk).

Nas hát ennyi. Aki szerint ez kevés, az vegye meg a LightROM 2-t is.

Petratt





# Hírek

folytatás a 30. oldalról

A szerzőknek járó példányokról (szó-  
kás szerint) az aminet-server@wuarchive.  
wustl.edu címre küldött HELP tartalmú le-  
véllal lehet tudakolódzni.

## Kiállítás Berlinben

Augusztus 26 és szeptember 3 között  
mutatkozik be a nagyközönség számára  
az Amiga Technologies a berlini IFA  
(Internationale Funkausstellung) 26.A pa-  
vilánjában. Ez lesz az első eset – a Cam-  
modare anyagi problémáinak kezdete  
óta –, hogy a cég kiállítja a termékeit.

A kiállításon mutatkozik be az új A1200  
és A4000T modell – ez utóbbról már kide-  
rült, hogy az Escam PC-k házába fog ke-  
rülni. Ugyancsak várják fejlesztők és gyár-  
tók jelentkezését, akik ún. 3rd party ter-  
mékekkel támogatnák az Amigákat.



E kiállítás keretében mutatja be az  
Escam az új Commodore Galt PC-keket és a  
szintén Escam érdekltségű Virtual Pro-  
ducts GmbH az "i-glasses" névre hallgató  
terméket, elsőként Európában.

Gilles Bourdin  
Amiga Technologies  
Berliner Ring 89  
D-64625 Bensheim  
Tel.: +49 6252 709 195  
Fax: +49 6252 709 417

## Új Amiga logo

Szintén az Escomhoz kapcsolódó hír,  
hogy megváltozik a jól ismert Amiga logo  
is. Az új logó a Frogdesign műve. A készí-  
tők szerint klasszikus és elegáns érzést  
nyújt a modern kinézet mellé. A választott  
Bodonli betűtípus egy klasszikus tant. A  
végrehajtott módosítások, az egyes betű-  
talpak eltávolítása, és a piros négyzet  
hozzáadása egy haladó, modern logót  
eredményezett. A piros négyzet jeleníti

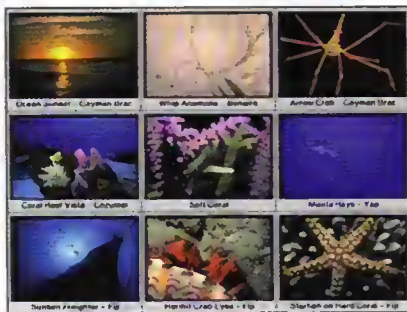
meg a technológiát és ad energiát a  
logónak a mozgás érzését nyújtva.

## AMIGA

Egyes vélemények szerint a régi logo  
sokkal jobb volt, de minden jel szerint  
meg kell barátkozni az újjal is.

## A tenger világa

Az Amiga Library Services két lemez-  
ből álló Portfólió Photo CD-t jelentett meg  
FantaSeas néven. A két CD 300 kifűnő  
tenger alatt készült képet tartalmaz, a  
Photo CD-k összes felbontásában (192×  
128 és 3072×2048 között).



A képek a világ különböző tájain ké-  
szültek. CD-ken a képeken kívül megjele-  
nítő software-et is található – Windowsház  
és Macintos gépekre. A képek 5000 pél-  
dányig készülő kiadványokban szabadon  
felhasználhatók, nagyobb példányszám  
esetén egyeztetés szükséges a fizetendő  
díjakról.

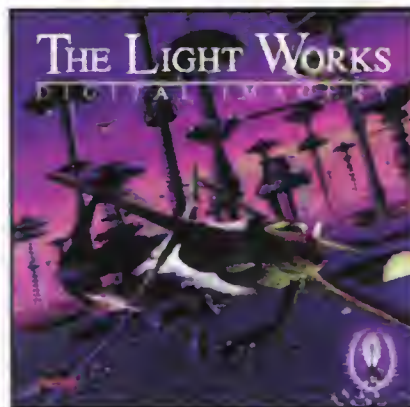
A két CD-ből álló csomag ára \$49.95.

Amiga Library Services  
610 North Alma School Road, Suite 18  
Chandler, Arizona 85224-3687  
USA  
Tel.: (800) 804-0833 / (602) 491-0442  
Fax: (602) 491-0048  
EMail: info@amigalib.com

## The Light Works

Ellentétben más, szintén 3D-s progra-  
mok használáink készült CD-ROM-okkal,  
ez a CD nem csak a szokásos Public  
Domain objectek gyűjteménye. E CD ge-  
rincét a a kölni Tobias J. Richter objectjel  
adják. Ha valakinek e név nem jelentene  
semmit, akkor tekintse meg valame-  
lyik Amigás kiállításon a Space Wars című  
teljesen Amigával készült animációs film-  
jét, mellyel a Reflections programot reklá-

mazzák. A film objectjein kívül elkészítette  
a legtöbb népszerű sci-fi sorozatban sze-  
replő űrjárművek modelljeit: a Enterprise  
űrhajó, a Deep Space Nine űrállomása, a  
Csillagok háborúja X- és Y-szárnyú gépe,  
a Tie-Fighter, vagy a SeaQuest DSV VR-  
Probe-ja is megtalálható a CD-n. Az ob-  
jectek három formátumban találhatóak  
meg: Imagine, Cinema 4D és Reflections.



Természetesen még más szerző ob-  
jectjei is megtalálhatók a CD-n, a száznál  
több renderelt kép és számos animáció  
mellett. A CD tartalmazza még a Maxon  
Cinema 4D demo változatát is (német  
nyelvű).

## Termite 1.10

A népszerű PD Term mellett vannak ke-  
reskedelmi kommunikációs programok is  
Amigára. Az Oregon Research fejlesztésé-  
ben megjelenő Termite programnak most  
jelent meg a legújabb, 1.10-es változata.

Az új változat tantsztkus lehetőségek-  
ből néhány: sebességre optimalizált ZMo-  
dem protokoll, új VT102-es terminálemu-  
láció, egyszerre több sornyi scrollozás, ha  
a bejövő adatok sebessége megkívánja,  
a terminál és a review buffer egy lában  
használható, átméretezhető chat ablak,  
definíálható paletták, új ARexx funkciók,  
nyomógambos interfész.

A program használatához OS2.0+ és  
1 MB RAM szükséges.

A Termite 1.10 ára \$49.95, a upgrade  
\$10-ba kerül. Ha valaki az upgrade-del  
együtt új kiadású kézikönyvre is vágyik,  
akkor az további 5 dollárjába kerül.

Oregon Research  
16200 S.W. Pacific Hwy., Suite 162  
Tigard, OR 97224  
USA  
Tel.: (503) 620-4919  
Fax: (503) 624-2940  
Internet: orres@teleport.com

(JOCO)



# Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



## SUMMERSONIC '95

MC\CD

A Sony magyarországi részlege egy nagyszerű válogatást készített az idei nyár legnagyobb slágereiből. Az uralkodó divatnak megfelelően jobbára techno, ill. rave slágerek kerültek a korongra, amelyel a székesfehérvári CD üzemben állítottak elő, valószínűleg ennek is köszönhető a lemez mai viszonyokhoz képest alacsony ára: én 990 forintért láttam a boltban, amely ár a mostanság bevett 2000 - 2500 Ft-os árakhoz képest igen csak jó. A lemezen majdnem mindenki megtalálható, aki manapság a slágerlisták élvonalában forogódik. Egy kis felsorolás a teljesség igénye nélkül a CD-n található 18 számból: a korong az East 17 Let It Rain c. számával indul, majd az MNS I've Got A Little Something For You c. felvételével folytatódik. Aztán jönnek a többiek is: Jam & Spoon Feat. Plavka, a Pharo, Urgent C., a Rave-O-Lution, Mory Kanté, The Free, Mark 'Oh és még sokan mások. Természetesen megtalálható a lemezen a Nightcrawlers bombasikere, a Push The Feeling On, itt éppen az MK Dub Revisited Edit verziójában. Még természetesebb, hogy hallható La Bouche Be My Lover c. sikerszáma, sajna csak a sima Radio Edit verzióban. Külön érdeme a válogatásnak, legalábbis szerintem, hogy a nagysikerű Hands On Yello albumról megtalálható itt a Westbam felvétele, a Bostich című régi-régi Yello siker feldolgozása. Ami nincs: Scatman John egyik száma sem szerepel, de akít érdekel Scatman munkássága, az vegye meg inkább a Words c. albumát, nem jár rosszul vele. Egyszóval a Sony nyári slágerkollekciója maga is valószínűleg slágerlistás lesz az eladott korongok között.



## JULIO IGLESIAS - LA CARRETERA

MC\CD

A spanyol klasszikusnak immáron a hetvenedik lemeze jelenik meg, rajongóinak legnagyobb öröme. Ezen a lemezen Julio visszatér a spanyol ajkú népek zenei világába és tíz vadonatúj, természetes spanyol nyelvű dallal jelentkezik, bár most kissé eltávolodik a romantikus hősszerelmes pózától, amelybe lassan már belemerevedni látszott. Ez látszik az album címadó dalán, a La Carretera-n (Autópálya), amely egy mai témájú "Road Song". A dal a bálvány új arcot villantja fel, eddig sosem használt elemekből összeállítva. Hogy mik is ezek az új elemek? Az éj sötétjének halálos ritmusai, az élet veszélyes útjai villannak fel egy-egy pillanatra, olyan elemek, amelyek eddig távol álltak Iglesias-tól. Azért teljesen nem fordult el régi énjétől, két régi sikerre emlékeztető slágergyanús szám is található a lemezen. Senki sem tud ilyen keserűdeden énekelni a szerelemről, mint Julio, akinek a hangja a régi. A latinamerikai ritmusok kedvelői sem maradnak hoppon, a Deroche c. felvétel (egy negyven évvel ezelőtti kubai sláger feldolgozása) gondoskodik erről. A rumba kedvelőinek szól a Rumbas című szám, amely egyvelegként dolgoz fel több karibi slágert. Nos, mit is mondhatnánk még többet erről a lemezeiről? A spanyol énekes rajongói minden bizonnyal kapva kapnak ezen az alkalmán, hogy kedvencüket újra hallhatják.



## CELINE DION - D'EUX

MC\CD

A lemez címe: A Francia album. Ebből viszont nem következik, hogy az előadó is francia lenne, bár a lemezen franciául énekel. Celine Dion kanadai illetőségű, igaz hogy Kanadának ama részéről való, amelyet jobbra francia anyanyelvűek laknak, Quebec környékéről. Akinek esetleg ismerős lenne a név: Dion volt az, aki Grammy-t kapott a Szépség és a Szörnyeteg című film zenei részében nyújtott teljesítményéért. A Power Of Love c. dala hosszú ideig tartózkodott előkelő helyen az amerikai listákon. Első albuma, a Colour Of My Love, amely 1993 novemberében jelent meg, még abban a hónapban aranylemez lett, majd fél évre rá már a dupla platinalemez vehette át az előadó. Az új album vezeti a Franciaországi lemezlistát, sőt a róla kímásolt Pour Que Tu M'Almes Encore szintén listavezető a kislemezek között, természetesen nem csak Franciaországban, hanem Kanada franciák lakta területein, ill. mindenhol, ahol franciául értik éneket. A már említett kislemezsláger egyébként Marvin Gaye ma már klasszikusnak számító Sexual Healing - jének nagyszerű feldolgozása. "A Francia album készítése igazi kihívás volt nekem." - mondja Celine - "Franciául énekelni számomra egy kis visszatérés a gyökerekhez, de maga a zenei anyag is eklektikusra sikeredett, a legkalandosabb vállalkozás amelyet valaha is rögzítettem." Tegyük hozzá, nagyon jól sikeredett. Celine Dion hangja fantasztikus és a zenei rész éppen változatossága miatt kiemelkedően jó. Szeretném mindenkinek ajánlani, aki szeret új hangokat felfedezni, új zenei világokat megismerni.

STILLA

## SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI JÁTÉKUNK CSAK A LUSTÁKNAK NEM KEDVEZ.

SOROLJ FEL LEGALÁBB ÖT ELŐADÓT VAGY EGYÜTTST A SUMMER SONIC ALBUMRÓLI

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

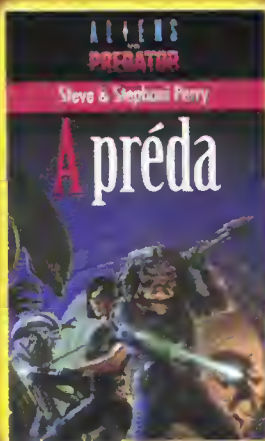
CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: SZEPTEMBER 5.

HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

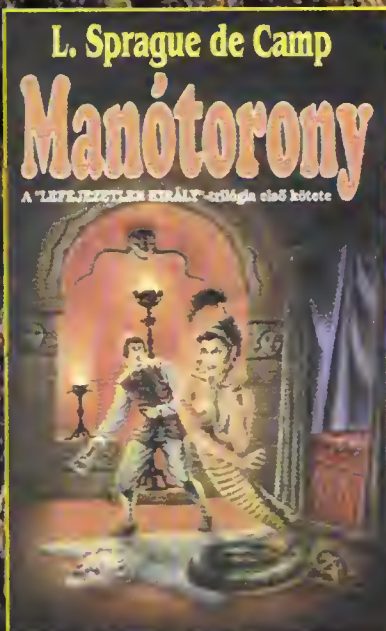
TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Piac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy út 3. • BLUES BAGOLY Könyv és Zenebolt 9400 Sopron, Várkerület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEVBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BÁR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.



# Külvilág



## ÚJ VALHALLA KÖNYVEK



### L. Sprague de Camp - Manótorony

Xylarban járunk ebben a kellemes kis kötetben. Eme országban egy némileg kifogásolható szokás járja. Ötévi uralkodás után a királyt lefejezik, majd a fejét a rákötözött koronával együtt a vérpad oldalánál várakozó önjelölt királyjelöltek közé hajítják. Aki a legügyesebb, az kaparintja meg a fejét és vele a koronát, így jutva Xylar trónjára őf érve. Bármilyen meglepő is, jelentkezőkben soha nincs hiány. A korona egyébként egy kis málör miatt van a levágott fejre kötözve, egyszer ugyanis a koronát, ill. a levágott fejét más - más ember kaparintotta meg, természetesen hosszú véres polgárháborút robbantva ki. A jelenlegi király, Jorian viszont nem szeretne megválni jól bejáratott fejétől, így némi mágikus segítséget igénybe véve, megszökik a vérpadról. Ebben Karadur, a Fehér Páholy nagymestere van segítségére, aki viszonzásul csak egy aprócska szívességet kér pártfogoltjától. Egy kis ládlikát kellene megszereznie, amely holmi mágikus fekerceseket valamint némi varázsszereket tartalmaz. Jorian fehért nekilindul, hogy a mesterek megszerezze a kis ládlikát. Azonban útja során fokozatosan kezd megbánni, hogy nem fejezte be életét a vérpadon... Körülbelül ennyi lenne a bevezetés a történetről magáról, szerintem már ennyiből is látszódik, hogy egy nem mindennapi sztoriról van szó. Ami nagyon feldobja a könyvet, az a remek szarkasztikus humor, amelyet sajnos mostanában egyre ritkábban találkozhat a könyvolvásó nagyközönség. Ha figyelembe vesszük, hogy állítólag egy trilógia első kötetéről van szó, akkor talán nem túl nagy merészség azt mondani, hogy végre van néhány könyv, amelyet érdemes beszerezni.

### Sat - News is back ....

Gondolom mindenki örül, hogy immáron csak némi pénzecske befizetése fejében nézheti kedvenc Mucis Televízióját. Néhány kősa rémhírtérjesztőtől azt hallottam, hogy Magyarországon nem lehet előfizetni a kis (de)generációs TV - re. Nos, ezek a rossz emberek ne févesszenek meg senkit, igenis elő lehet fizetni, hivatalosan, in Hungary. Más. Nemsokára indul a Sci-Fi Channel, legjobb tudomásom szerint az ASTRA-1C -n is, napi 24H sugárzással, bevetésként kódolatlanul!!!!!! Nem tudom mennyi ideig lesz kódolatlan, szerintem kb. 2 hét, de addig is az egyéni vevővel rendelkezők figyeljenek majd oda, talán érdemes lesz. Bár a csatorna az alsó sávok valamelyikére van tervezve, ami azt jelenti, hogy akiknek 950 alá nem megy a vevő keresője, az akár ne is próbálkozzon...

### Josh Keegan - Anthico

A könyv alcíme : A messiás tervezet. Az alapötlet maga egész jónak tűnt : a Földön folyó kontinentális háború vesztese, az Európai Birodalom amely elbukott az Amerikai - Ázsiai szövetséggel szemben, megfosztott minden fegyverétől, űrhajójától, és minden eszköztől amellyel ellenállhatna a szövetségeseknek. A németek által vezetett EurBír minden főbb városának utcáin amerikaiak járőröznek, nem sokat gondolkozva akkor ha löni kell. Európa teljesen az amerikai - Japán gazdaság befolyása alá került. Idáig ugye nincs is semmi gond, bár az állandó, némileg már erőltetettnek tűnő párhuzam vonása a II. világháborúban vesztes Németország, ill. az EurBír között főbbnyíre feleslegesnek hat. Természetesen az ellenállás nem szűnik meg teljesen, csak átalakul földalatti mozgalmá, amelyet természetesen egy német lparbáró vezet. A cél a bosszú (mi más...) és úgy tűnik, megvan az esély is rá. Az EurBír utolsó űrhajója még megmaradt a naprendszeren kívül, és a háború alatt egy kutatószonda földi életre alkalmas bolygót talált, amelyen született harcosokból álló nép képviseli a humanoidokat. A Terv : végighajszolni őket az evolúció még hátralévő lépcsőfokain, egészen addig, amíg alkalmasak nem lesznek a földi tegyverzetek kezelésére. Az Eszköz : A Biblia, vagyis eljátszani nekik az Istent, hogy vallásos uralom alakulhasson ki, így biztosítva a feltétlen engedelmséget. Sajnos a Josh Keegan álnév alá bújó szerző nem ragadta meg a témában rejlő lehetőségeket, mondhatni elég hamar összevágta a könyvet. A befejezés egészen káprázatosan rossz, egyébként pedig ez a téma szerintem többet érdemelt volna. Hogy a régi ED-DA (Művek, Miskolc) dalokra kísértetiesen emlékeztető (biztosan véletlen...) versbetétekről már ne is beszéljünk. Egyszóval : hogyan ne írjunk sci-fi regényt ? Megtudhatod ebből a remekműből...

STILLA



# INMOLGENA

Hi Every1!!!

Ma a németországi Black Box Symposium, illetve a norvégiai Gathering rendezvényeinek kiemelkedő jelentőségű alkotásiáról Informálódhattok jelen oldalak keretén belül. Gondolom mindenki kedvére megszólalozgathat majd a jobbnál jobb stufók kiértékelése között, és remélhetőleg minél többen fogják majd megrohanni az Aminet-et, hogy letöltsék valamelyik kedvenc csapatuk művét.

**Greenday / Artwork**  
**Code: Tron, Crash**  
**Graphics: Fiver, Noogman**  
**Musics: Virgill**

A BBX Symposium winner produkciójával nézhetünk farkasszemel, ha betöltjük ezt a rövid, ugyanakkor nagyon tartalmas demonstrációt. Az egykori Anarchy Complex,

mástól tüggetlenül szintén zoomrotálás történik. Ennyit még senki sem rakott ki ez lád-ig. Figyelemreméltó még az a textúra vektorbox-uk, amely- nek az oldalait nem teljes egé- szében teszi a burkolat, hanem különböző geometriai tormá- kat alkotnak. Ilyet is csak ők csináltak ez lád-ig. A demo egyébként méltán nyerve- telt akár az év leg- jobb design-ja cí- met, ugyanis a mintegy négy percre tartó show alatt minden egyes effektnek megvan a saját zenelátóestése, így Virgill-nek hat zenéjébe került ez a kis dolgozat. Arról

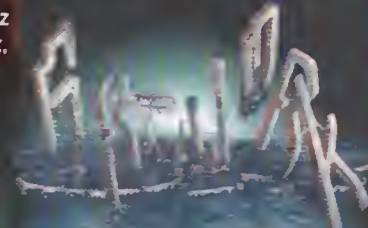
Igaz, hogy ez az egy kifejezetten jól néz ki. Talán emiatt kapott annyi voksot. Egy áttetsző gömbre hullanak le négyzetlátrachálók, és először a felület görbületét telvéve, majd később a gravitáció hatásának engedelmesskedve hullanak alá, miközben

helyezés lehet, még ha csak  
harmadik helyezett is.



**Deep / Parallax**  
**Directed:** Destop  
**Graphics:** Debug, Bandog  
**Musics:** Yolk, Legend

Itt pedig már a dobogó első helyezettje tűndököl. Azt hiszem ez a választás minden képpen dicsérendő cselekedet. A jelenleg elitnek számító effektek tetszelésének nagymesterét újították ki magukért. A zoomrotáció, és a vízgyűrűk hullámzását emuláló algoritmus külön külön már megszületett,



illelve TRSI tagok summázá-  
saként született meg az  
Artwork nevű csapat. Azt  
hogy ez csak pillanatnyi  
telligenciás-e vagy állandó  
felállás egyelőre nem tud-  
ni. Az viszont bizonyos, hogy so-  
kon örültek a hirtelen összeve-  
rőződött crew nevezésének  
és győzelmének a democom-  
petitionon. A 750 frame-ből ál-  
ló bevezető animáció már sejteti,  
hogy nem egy röpke intró  
fogja az időnket rabolni az el-  
következendő néhány  
rastertime-ban.

Nem is kell sokat várnunk arra, hogy teljesítésünk beigazolódjon. Egyszerre láthatunk ugyanis egy texturaboxot, amelynek oldalain zoomotálás tolyik, illetve két screenterületet, amelyek területén egy-

már nem is beszélve, hogy a merőben eltérő stílusú zenéket összhangba is kellett hozni. És ha valami nagy munka, akkor ez az.

**Response / Avalon**  
Code: Equex  
Graphics: Cujo  
Musics: Typhoon

Magam sem értem mi ütett a szavazókba, amikor ezt a silány minőségű alkotást megszavazták a harmadik helyre Stavangerben. Az összes rutinuk egy kivételével lopott.

sar-  
kalk visszacsá-  
pódnak. Elég-  
gé megnyerő  
dolog, de ez-  
zel ki is jűt a  
kreativitás.  
Mindenesetre  
megdöbbentő, hogy '95 dere-  
kán egy ilyen "mű" dobogós





rünkkel, tájlel-  
gű zax-okat  
hallgathatunk.  
Ilyen zene pél-  
dái a Scotland  
térképén elhe-  
lyezett skót du-  
dás music, de  
megtalálható itt  
a ki-

## response

azonban itt a  
két rutint egybeágyazva szem-  
lélhetjük. Igazán élethű az az  
iceglenz vektor, amely egy  
csodaszép képen vágat ke-  
resztül, megta-



gyaszta maga alatt a pixele-  
ket. A doom effekttel már ré-  
gen próbálkoznak az Amiga  
scene tagjai. A blur effekttel,  
amely elmosódást eredmé-  
nyez csak újabban. A kétfő  
együttes agyromboló hatásá-  
val pedig a Parallax teljesítette  
szokásos, mindennapi jócsele-  
kedetét.

**Mama / Banal Projects**  
Code: Epidemic  
Graphics: Boris  
Musics: Ukulele

Úgy látszik musicdisk téren  
a múltkori örület nem átmeneti  
jelenség volt csupán. A BP egy  
olyan zenelemező kiadását tűz-  
te ki céljával, amelyen mindenki  
talál magának megfelelő  
song-ot. Célját többé kevésbé  
azzal "érte" el, hogy egy töd-  
gömböt forgatva ege-



nal, hawaii, indiai, sőt még a  
lapptólai dallamvilág is. Ezek  
után nagyon kíváncsi vagyok  
arra a csapatra, aki ennél po-  
pularisabb alkotást készít.

**Infection / Mystic**  
Code: Mss  
Graphics: Jackal  
Musics: Xtd

Xtd minden kétséget kizáró-  
lag Lengyelország legjobb szá-  
mitógépes zenésze. Ez az úr-  
ember rengeteg demoba írt  
már audiolás aláfestést, és most  
sem állt le hogy lélegez-  
tet vegyen. Inkább ki-  
adott egy musicdisket.  
A moduljait hallgatva  
azonnal kiderült, hogy  
szinte minden műfajban  
otthon van, mégis véle-  
ményem szerint legin-  
kább a gitár fekszik a  
guy-nak. A hét mesteri-  
en kidolgozott zene-  
szám mellett további öt  
bonus trackot találha-

tunk még a leme-  
zen, amelyek között  
nem ritka a chip  
tune sem. A  
design minő-  
sége ellen-  
ben messze  
elmarad at-  
től, amit ma-  
napság az  
ember okkal

Jövő hónapban a nagy  
nyári partyk terméséből válo-  
gathattok majd. A szép szám-  
ban megrendezésre



kerü-  
lő összejövetelek minden bi-  
zonnyal ontják majd magukból  
a jobbnál jobb stuffokat.

Rainbow / Chromance

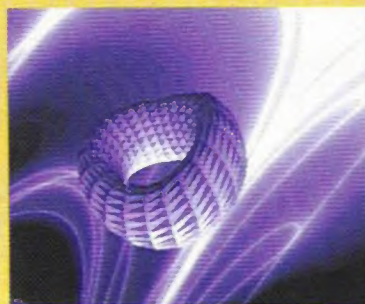
(Köszönet illeti Lord / Absolute-  
ot azon képekért, melyeket tő-  
le kaptunk.)

## Wormhole / Complex

(Code: Owi • Graphics: Artifex • Musics: Supernae)

Az, hogy a francia és a német divízió távozása nem okozza az  
eredetileg hiszton finn tagokból álló csapat halálát csak most

a Wormhole kiadása  
után realizálódott.  
Azok akik ismerik a ze-  
néző stílusát, azt hiszem  
egyelőre nem vélem  
abban, hogy a stá-  
nak igazsága sajátos  
létezővilága van. Nem  
lehet értékelésünk  
egy legyintés vagy  
akár egy udvarlás.  
hiszen annál jóval  
több figyelemmel érdemel ez a hangzás. Artifex jól tudta ezt,  
amikor a zenével jól harmonizáló kékeslilas galaxist ábrázoló  
háttérrel pixelezteti az úgy érdeklődőket. Ebből sajtolta aztán be-  
le Owi azt a lightscape-os transzformálódó danut-at, amely  
több száz háromszög alakú poligonokból épül fel, ámulatba  
ejtve ezzel a legedzettebb demozókat is.





# TOPLISTA

## TOP 10

UFO - Enemy Unknown  
Pizza Tycoon  
Dune II  
Pinball Illusions  
High Seas Trader  
Settlers  
Sim City 2000  
Colonization  
Sensible Golf  
Valhalla II

Forest Gump  
Vírus  
Megérint a halál  
First Knight  
Star Trek: Nemzedékek  
Mindörökké Batman  
Bad Boys  
Gyorsabb a halálnál  
A préda  
Tank Aranka

A.B. Tower Assault  
Pinball Illusions  
Shadow Fighter  
Arcade Pool  
Disposable Hero  
Chaos Engine  
Banshee  
Project-X  
Syndicate  
UFO - Enemy Unknown

**SAKMAN's**  
**"ALL TIME" TOP 10**

## DEL & CSONGOR FILM TOP 10



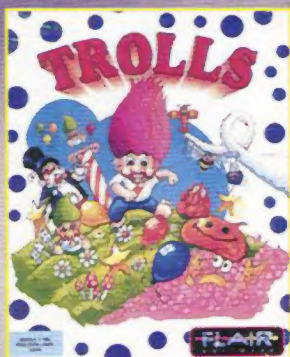
R-TYPE II



KNIGHTMARE

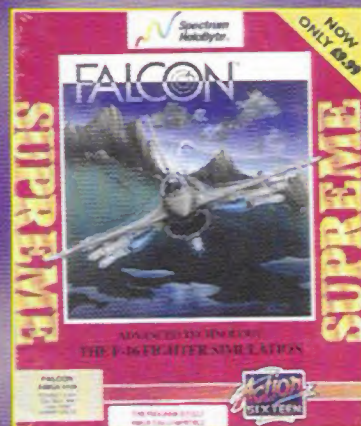


OPERATION  
COMBAT



TROLLS

AMIGA programok mindenkinek!  
A programok ára: 1599 Ft  
A megrendeléseket a következő címre várjuk:  
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765



FALCON





# LEMEZ MELLÉKLET

## Masterblaster

Egy nagyszerű Dynablaster klón, talán még az jobb is az eredeténél.

## Popeye

A C64-es időkre emlékeztető játék, egy remek konverzió.

## Pharaoh Curse

Szintén egy C64 konverzió.

## Multi CD Player v1.0

A CD-ROM meghajtóval rendelkezők HI-FI tornya nagyon sok szolgáltatással.

## Magic Clock v1.0

Egy mindenttudó rendszerbarát óra.

## Assembly, C rovat

Az újságban leközölt forráslisták.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: GURU 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költség miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft - ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

# GURU TOTO

Játékos kedvű GURU olvasóknak készült az alábbi toto, mely nagyban kapcsolódik a jelen szám tartalmához, így nem lesz nehéz megoldani. A megfejtéseket a GURU címére várjuk 1995 szeptember 15-ig.

1. Ki adta ki a High Seas Trader-t?

- a. Impressions
- b. Grem'in
- c. Kriksalis

2. Kivel készült az Amiga Technologies interjú?

- a. Dr Kahn
- b. Dr Popelo
- c. Dr Kittel

3. Melyik cikkben olvashatunk a StrToDate() függvényről?

- a. Assembly rovat
- b. Rendszerbarát
- c. Programozástechnika

4. Melyik játékleírásban szerepel a Vanis Spell?

- a. Valhalla 2
- b. Crystal Dragon
- c. High Seas Trader

5. Melyik foci program?

- a. The Double
- b. Zeewolf
- c. Perihelion

6. Melyik játékban szerepel a Watchtower Colony?

- a. Perihelion
- b. Valhalla 2
- c. Crystal Dragon

7. Melyik nem shareware játék?

- a. Spilngtime
- b. Masterblaster
- c. Zeewolf

8. Melyik játéknak volt már PC verziója?

- a. Colonization
- b. Perihelion
- c. Crystal Dragon

A helyes válaszokat beküldők között zsákbamacska ajándéktárgyakat sorsolunk ki.



